



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Propuesta didáctica para enseñar Geografía con películas
Disney

Autor/es

PAULA DÍAZ BUENO

Director/es

DIEGO TÉLLEZ ALARCIA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2019-20



Propuesta didáctica para enseñar Geografía con películas Disney, de PAULA
DÍAZ BUENO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

© El autor, 2020

© Universidad de La Rioja, 2020

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA CON
PELÍCULAS DISNEY**

Autor

Paula Díaz Bueno

Tutor/es

Diego Téllez Alarcia

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

**FACULTAD DE LETRAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

Año académico

2019/20



RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) de Educación Primaria consiste en crear una programación didáctica anual para la asignatura de Geografía dirigida a quinto de Primaria.

El objetivo principal es enseñar Geografía de forma lúdica y atractiva que haga que los estudiantes se interesen y motiven más por esta asignatura, integrando aspectos geográficos con la educación en valores y otras asignaturas del currículum.

El proyecto, a partir de películas Disney como hilo conductor, hace un recorrido por los seis continentes enseñando contenidos puramente geográficos a la vez que forma personas conscientes del cuidado del medio en el que vivimos.

Además, se incorporan múltiples recursos tecnológicos desde juegos, plataformas didácticas digitales y aplicaciones para hacer esta planificación atractiva y motivante para los escolares.

Esta propuesta está adaptada a las horas lectivas de clase de La Rioja y está diseñada para poder implementarse dentro del marco establecido por la LOMCE.

Palabras clave: Programación anual, Geografía, películas Disney, recursos tecnológicos.

ABSTRACT

This end of degree project (called TFG in Spanish) for Primary Education is aimed towards the development of a Geography project addressed to the fifth course of Primary Education.

The main objective is to teach Geography in an attractive and playful way, trying to create students interested and motivated towards this subject and integrating geographical contents with the educational values and other subjects from the curriculum.

The proposal, using Disney films as a thread, takes students on a journey through the six continents integrating purely geographic contents while at the same time forming people who are aware of caring the environment inhabit.

Besides, this planning makes use of multiple technological resources such as games, digital educational platforms and applications to make this proposal more attractive and motivating to students.

The programme is adapted to the teaching hours from La Rioja and is designed to be implemented in the framework established by LOMCE.

Key words: Annual Project, Geography, Disney films, technological resources.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	5
2. Objetivos	6
3. Marco Teórico	7
3.1. Definición e importancia de la enseñanza de la Geografía.....	7
3.2. Evolución de la enseñanza de la Geografía en el currículo de la Educación Primaria.....	8
3.3. Cambios en la didáctica de la Geografía.....	9
3.4. Recursos para la enseñanza de Geografía.....	10
3.4.1. El libro de texto.....	10
3.4.2. Los mapas	11
3.4.3. Los itinerarios geográficos y las salidas al campo.....	11
3.4.4. Los juegos de simulación.....	11
3.4.5. Audiovisuales.....	12
3.4.6. Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC)	12
3.4.7. Videojuegos	13
3.4.8. El cine	13
3.5. Disney	14
4. Desarrollo.....	17
4.1. <i>Mulan</i> (1998) → China (Asia).....	18
4.2. <i>El libro de la selva</i> (1967) → La selva e India (Asia)	21
4.3. <i>El Rey León</i> (1994) → La sabana y Kenia (África).....	24
4.4. <i>El jorobado de Notre Dame</i> (1996) → Francia (Europa)	26
4.5. <i>Frozen</i> (2013) → (Antártida).....	29
4.6. <i>Coco</i> (2017) → México (América).....	31
4.7. <i>Buscando a Nemo</i> (2003) → Mares, Océanos y Australia (Oceanía).....	34
5. Conclusión	37

6. Referencias bibliográficas	38
7. Anexos	40

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La idea en este trabajo es crear una planificación anual que pueda encajar dentro del marco establecido por la LOMCE. Esta propuesta didáctica se centra en la asignatura de Geografía para quinto de Primaria y su enseñanza está basada en películas Disney.

Con este proyecto se pretende trabajar transversalmente competencias y contenidos. Estas películas pueden emplearse no solo para enseñar el espacio geográfico sino que también pueden utilizarse para concienciar sobre problemas de actualidad como el cambio climático o las desigualdades de género.

Además, la propuesta da pie a utilizar las nuevas tecnologías, por lo que la competencia digital es una de las clave en este proyecto. El empleo de juegos, de plataformas digitales y aplicaciones va a ser fundamental.

La principal finalidad de este TFG es cambiar el enfoque de la enseñanza de la geografía utilizando los recursos que hoy en día tenemos a nuestro alcance y empleando las películas Disney como hilo conductor y como fuente de motivación para el alumnado. También, usar distintas metodologías en las que el estudiante sea el centro y el protagonista de su aprendizaje, dejando la memorización más a parte e incidiendo en un aprendizaje significativo y por descubrimiento.

Por último, no solo se pretende trabajar la asignatura de Geografía, sino incluir transversalmente asignaturas como:

- ❖ Lengua Castellana y Literatura mediante exposiciones, debates, lecturas de cómics y noticias.
- ❖ Ciencias Naturales hablando de ecosistemas, fauna y flora.
- ❖ La Historia presente en cada uno de los lugares.
- ❖ Educación Artística con todo su factor de creatividad en la elaboración de los trabajos a lo largo del proyecto.
- ❖ Educación en Valores trabajando la no discriminación, concienciando sobre los problemas del medioambiente, las desigualdades de género, la importancia de la amistad y cooperación...

2. OBJETIVOS

Con este trabajo se quiere conseguir el siguiente objetivo:

- ❖ Enseñar Geografía de forma lúdica, atractiva y motivante que haga que los estudiantes se interesen más por esta asignatura, integrando contenidos geográficos con la educación en valores y otras asignaturas del currículum.

Además del objetivo general, hay otros más específicos que se quieren lograr a través de esta propuesta didáctica:

- ❖ Concienciar sobre problemas del mundo actual como las desigualdades de género, el cambio climático y la contaminación de los mares y océanos.
- ❖ Utilizar una metodología basada en el aprendizaje por proyectos unida a la metodología activa y por descubrimiento del alumno.
- ❖ Fomentar el trabajo cooperativo.
- ❖ Descubrir los múltiples recursos que pueden implementarse para la enseñanza de Geografía.
- ❖ Hacer a los alumnos partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Integrar las nuevas tecnologías como herramienta fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Definición e importancia de la enseñanza de la Geografía

La Geografía es la ciencia más antigua en nuestra tradición científica de occidente. Nos ayuda a comprender la historia del hombre y su relación con la naturaleza. Estudia la interrelación de la tierra con la sociedad. Se divide en dos grandes ramas: la Geografía Física que se ocupa del análisis de procesos naturales como la litosfera, la atmósfera, la hidrosfera o la biosfera y la Geografía Humana que se centra en los fenómenos humanos y sociales del planeta, tales como la demografía, la política, economía o cultura.

La Geografía es de vital importancia en la Educación Primaria porque ayuda a comprender conceptos básicos como la localización, la distancia, las relaciones sociales, como se constituyen los sistemas territoriales... y hace que se incorporen valores y actitudes al cuidado del medio en el que vivimos, a la vez que se responden cuestiones del propio entorno y se despierta curiosidad de explorar otros lugares.

La Geografía engloba todas las demás ciencias, como dice John Dewey (1859-1952): "La unidad de todas las ciencias se encuentra en la Geografía. La importancia de la Geografía es que presenta la Tierra, como la sede permanente de las ocupaciones del hombre".

La enseñanza de la Geografía supone un reto para dar respuesta a los nuevos problemas ambientales, sociales y territoriales que vivimos en la actualidad. Su finalidad es formar ciudadanos conscientes y responsables con su entorno educándolos para la sostenibilidad, adquiriendo así valores éticos, medioambientales y de compromiso social (De la Calle, 2013).

Esta enseñanza debe tener una base ética que desarrolle una actitud respetuosa hacia el entorno natural y social. Dependerá de la evolución de los valores culturales de cada pueblo o época, aunque siempre responderá a una ética ambiental que englobe espacio, naturaleza y sociedad (De la Calle, 2013).

La Geografía con su doble vertiente física y humana se ocupa tanto de los procesos derivados de la acción del hombre sobre sí mismo, de la interacción entre el hombre y su entorno y de las relaciones de los grupos humanos entre sí (Marrón, 2011).

En un principio la Geografía se enseñaba solamente de forma magistral y completamente memorística, basándose solamente en el estudio del libro de texto, de mapas y listas de localizaciones. Esta visión es totalmente errónea porque la Geografía no solo explica las localizaciones sino que también es la ciencia que establece las relaciones espaciales y los entornos sociales tanto a nivel global, regional o local.

En la actualidad la enseñanza ha evolucionado aprovechando las nuevas tecnologías y recursos que tenemos a nuestro alcance por lo que su enseñanza es ahora mucho más dinámica, aunque todavía nos queda un largo camino por recorrer para adaptarla a los nuevos tiempos.

3.2. Evolución de la enseñanza de la Geografía en el currículo de la Educación Primaria

En la segunda mitad del siglo XIX la Geografía se constituyó como ciencia y se incorporó a los estudios universitarios.

En España la Ley Moyano de 1857 fue la primera ley de educación donde la Geografía se enseñaba según el método tradicional vinculado a las ideologías políticas.

La Institución Libre de Enseñanza (1876-1936) defendía la libertad de cátedra y se negaba a ajustar la enseñanza a los dogmas oficiales, proponiendo un modelo de enseñanza renovador basado en un corte tecnocrático. Se creó un establecimiento educativo privado laico, al margen del Estado (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2004).

El Ministerio relata que durante el franquismo, la Geografía se utilizó como vehículo de transmisión de la ideología, sin importar su organización o estructura. Solo interesaba que fuera una educación católica y patriótica.

Con la llegada de la Ley General de la Educación (LGE) de 1970, el sistema educativo sufrió una completa transformación, Geografía e Historia se unieron formando las Ciencias Sociales (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2004).

En los años ochenta surgieron lo que se denominaron "Programas Renovados" que apostaban por el estudio de lo cercano a través de la observación para sustituir el aprendizaje memorístico.

Posteriormente, el Ministerio, con la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) de 1990, las Ciencias Sociales se juntaron con las Ciencias Naturales creando así una única área conocida como Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. La novedad que incorporaba es que daba gran importancia a desarrollar a los alumnos como ciudadanos responsables.

En 2006 surge la Ley Orgánica de Educación (LOE) que apuesta por la interdisciplinariedad del contenido en el área del Conocimiento del Medio.

Por último, la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013, divide el Conocimiento del Medio en dos nuevas materias: las Ciencias Sociales (Geografía e Historia) y las Ciencias Naturales (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2004).

3.3. Cambios en la didáctica de la Geografía

La enseñanza de la Geografía depende en gran medida de los recursos y materiales didácticos que se dispongan.

Muchas veces nos dejamos influenciar por la modernidad o novedad de los recursos y nos olvidamos de la importancia de utilizarlos según la finalidad que persiguen, la adecuación a las capacidades de los alumnos o su simplicidad de uso (Sánchez, 1996).

La mayor preocupación en la enseñanza de Geografía es que el proceso educativo no se adecúe a los cambios de época, los avances científico-tecnológicos... A veces, los procesos didácticos se desvinculan del contexto social e histórico actual y demandan una educación que vaya más allá de clases magistrales basadas en la transmisión de definiciones y conceptos geográficos.

No se trata de exponer un único punto de vista sobre los aspectos geográficos sino facilitar conceptos que conlleven un pensamiento reflexivo y crítico vinculado a la sociedad.

Existen otras alternativas que se pueden tener en cuenta a la hora de abordar la didáctica de la enseñanza como pueden ser:

- ❖ El uso de diferentes lugares como escenarios para impartir clase.
- ❖ La diversidad de fuentes de conocimiento.

- ❖ Enfocar los temas desde diferentes perspectivas donde cada uno pueda expresar su opinión al respecto.
- ❖ Flexibilidad para abordar temas de actualidad que hagan reflexionar sobre aspectos cotidianos.
- ❖ Aprender a ser crítico y respetuoso con las opiniones de los demás y aceptar que no solo existe una verdad absoluta.
- ❖ Hacer a los alumnos los protagonistas de los acontecimientos (Santiago, 2003).

Para dejar a un lado los actos puramente memorísticos y adquirir una conciencia crítica hay que involucrar a los alumnos en procesos didácticos que les ayuden a confrontar, mediante actividades, la realidad geográfica y la complejidad de las sociedades que la constituyen.

3.4. Recursos para la enseñanza de Geografía

3.4.1. El libro de texto

Al inicio de la enseñanza de Geografía en España, esta se caracterizaba por la escasez de recursos didácticos. El profesor de Geografía solo tenía a su alcance el libro de texto y con suerte, un atlas. Por ello, utilizaban las salidas al campo para poder analizar el entorno (Sánchez, 1996).

Como Sánchez defendía en su estudio, el libro de texto ha sido por excelencia el material básico didáctico, complementándose con el uso de mapas y planos. Hoy en día el libro sigue siendo un material útil de la enseñanza de Geografía.

Pero su principal problema es que no explica cómo funciona el mundo ni ayuda a formar el sentido de responsabilidad cívica en los estudiantes. Además, la mayoría dan un enfoque unidimensional y no establecen las relaciones entre el medio ambiente y la sociedad.

No por ello los libros deben dejar de usarse ya que siguen teniendo gran vigencia en la enseñanza, pero tiene que ser el profesor quien los utilice como una herramienta que guíe su enseñanza y no como mero trasmisor de conocimientos.

Hoy en día podemos encontrar una gran cantidad de recursos:

- ❖ Materiales de carácter impreso, como pueden ser revistas, periódicos, mapas, dibujos...

- ❖ Materiales que pueden proyectarse, como películas, vídeos, cortos, diapositivas...
- ❖ Recursos basados en las nuevas tecnologías e Internet como páginas web, aplicaciones didácticas... (Sánchez, 1996).
- ❖ También pueden incluirse como recursos aquellos basados en itinerarios o excursiones, trabajos de campo, juegos de simulación e incluso el empleo de videojuegos.

Todos ellos pueden ofrecer nuevas alternativas.

3.4.2. Los mapas

Los mapas han sido también un recurso tradicional desde los principios de la enseñanza de Geografía como objeto de interpretación y de representación de los hechos estudiados. Los mapas no son una simple imagen, sino que permiten vincular la realidad con el estudiante, lo que exige un gran conocimiento por parte del profesor y del alumnado para saber interpretarlo correctamente (Sánchez, 1996).

Por tanto, como elemento educativo tienen que permitir al alumno desarrollar sus capacidades intelectuales y su propio enfoque crítico. Además, como a través de la educación se quiere que el colegiado se adapte e integre al medio que lo rodea, los mapas cumplen esa función, ya que también permiten establecer relaciones con él (Martínez, 2017).

3.4.3. Los itinerarios geográficos y las salidas al campo

El trabajo de campo a través de las salidas nos permite el estudio del medio. Puede utilizarse para empezar un tema o para finalizar el mismo. Con la observación directa de los paisajes y el entorno pueden desarrollarse técnicas como la realización de esbozos, croquis, pequeños mapas y filmaciones (Martínez, 2017).

Sí que es cierto, que el preparar un itinerario geográfico requiere su tiempo ya que se ha de establecer qué se quiere conseguir y de qué medios se cuenta para ello.

3.4.4. Los juegos de simulación

Los juegos de simulación tienen la ventaja de ser una actividad lúdica donde el alumno es el protagonista. El profesor debe plantear una situación no conocida que motive al alumno y puede usar diferentes materiales para ello. Su utilidad resalta en la

comprensión de cómo las acciones humanas tienen la capacidad de crear, intervenir y modificar el entorno geográfico (Sánchez, 1996).

Además, la simulación puede relacionarse con otras estrategias de enseñanza como la resolución de problemas o el estudio de casos.

3.4.5. Audiovisuales

Hasta hace muy poco los recursos audiovisuales más utilizados eran la fotografía, que permitía desarrollar la observación, y la diapositiva, que facilitaba el trabajo en común.

Así mismo, el empleo del proyector ha servido como ayuda en las exposiciones orales ya que le permite al profesor preparar todo tipo de transparencias ya sean dibujos, imágenes, esquemas, fotos...elaborados por él mismo o fotocopiados.

3.4.6. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

El ordenador se ha incorporado a nuestro día a día a una velocidad vertiginosa formando ya parte también del mundo de la enseñanza. La conexión con internet nos abre a un horizonte didáctico que nunca habríamos imaginado. Encontramos toda clase de recursos como páginas web, campus virtuales, aplicaciones, mapas 3D, multitud de vídeos e imágenes del mundo de la Geografía... Tenemos toda la información a nuestro alcance, pero es clave aquí la labor del docente para seleccionar los conocimientos a impartir (Sánchez, 1996).

También la pizarra digital interactiva (PDI) se ha incorporado a las aulas haciendo una enseñanza de la Geografía más dinámica y atractiva (Mínguez, 2011).

Por otro lado, la llegada de las tablets ha permitido que los alumnos puedan trabajar tanto individual como de forma cooperativa haciendo el aprendizaje de la asignatura más eficaz.

Aunque las nuevas tecnologías nos facilitan una amplia variedad de conocimientos todo estudiante necesita de la guía de un educador que haga de mediador entre la información que el alumno recibe y la asimilación de la misma, ayudándole a discernir cuál es la información válida y adecuada para su capacidad.

3.4.7. Videojuegos

La aplicación de videojuegos es cada vez más utilizada como recurso didáctico en las aulas de Geografía ya que puede suponer un desarrollo de las habilidades personales, psicomotoras, espaciales, cognitivas, emocionales e incluso sociales.

El empleo de los juegos tradicionales ha supuesto grandes ventajas en la enseñanza primaria gracias a su carácter motivacional y por su gran capacidad integradora y cooperativa, del mismo modo, los videojuegos podrían servirnos en la actualidad para los mismos fines (Vicente, 2018).

3.4.8. El cine

Muchos han sido los recursos didácticos que se han utilizado hasta ahora en la enseñanza de Geografía, pero el cine no ha sido de los más destacados a pesar de ser uno de los medios audiovisuales más antiguo y con gran repercusión sobre las masas. (Zarate, 1985).

El cine es un medio excelente para educar a los escolares en valores, fomentado en ellos el pensamiento crítico, la resolución de problemas y aproximándoles a otras culturas, pueblos y costumbres. Además, posee un carácter motivador y lúdico que lo convierte en una herramienta imprescindible y recomendable para la transmisión de conocimientos.

Como bien dice Rivas, M.R. (2009) “la versatilidad del cine permite concebirlo tanto como un medio de comunicación, como una obra de arte o un recurso para la formación” (p.11).

En cuanto a las ventajas del empleo del cine en las aulas de primaria se pueden destacar las siguientes:

- ❖ Es el mejor método para la observación indirecta del entorno.
- ❖ Nos permite ver y entender los fenómenos dinámicos naturales que se producen en la Tierra gracias a los montajes y las técnicas cinematográficas.
- ❖ El cine visualiza conceptos, hace de la enseñanza de Geografía algo activo donde los alumnos desarrollan sus razonamientos, su juicio crítico, la imaginación y la capacidad de observación.

- ❖ Puede servir de apoyo al docente porque sirve para evaluar el control de los conocimientos, de resumen o desarrollo de la lección y de ilustración. Así mismo, puede integrarse tanto en el proceso de aprendizaje como al final del mismo (Zarate, 1985).

Por todo lo anteriormente expuesto, el cine es fundamental para educar tanto en conocimientos como en valores y enseñar además, cómo manejar las emociones, fomentar la solidaridad, el compañerismo y la amistad (Martínez, 2011).

La resolución de conflictos también puede trabajarse con el cine, ya que a través de los personajes podemos meternos en su piel, vivir sus propias experiencias y tomarlas como modelo de actuación.

En la sociedad actual, la apariencia tiene una gran importancia y el cine y la televisión influyen de manera notable en los niños. Por tanto, en la escuela debemos enseñarles cómo manejar toda la información que reciben y fomentar su sentido crítico para diferenciar lo real de lo ficticio.

El cine nos acerca a todo: lugares, paisajes, épocas, costumbres, culturas... nos hace partícipes de la historia.

Sabemos que uno de los mayores problemas de la sociedad actual es la ausencia de valores humanos y sociales necesarios para la convivencia y es por ello, prioridad absoluta de la educación fomentar estos valores. Por tanto, podemos utilizar el cine como instrumento para llegar de forma más lúdica y distendida sin que el estudiante sea consciente de que está siendo formado con lo que conseguimos que el entretenimiento y la educación sean uno (Martínez, 2011).

Por todo ello, el cine no puede considerarse un medio de comunicación más, sino que se trata de un recurso pedagógico al alcance de todos que permite desarrollar las habilidades, el juicio crítico, expresar las emociones, aprender en valores, reflexionar y transmitir conceptos geográficos.

3.5 Disney

Sabemos que actualmente los valores y la cultura se pueden transmitir de diferentes maneras saliéndonos de los estereotipos clásicos del sistema educativo. Las películas

infantiles contribuyen a la construcción de la identidad mediante modelos interpretativos de las diferentes culturas y sociedades (Cantillo, 2015).

Las películas de Disney se basan en cuentos tradicionales infantiles donde aparecen los valores y las creencias que consideramos adecuados para los niños en nuestra sociedad. Para ello, se utilizan personajes imaginarios cargados de actitudes estereotipadas.

Disney configura una cultura global en la que los estudiantes se sumergen en las historias y son copartícipes de ellas. Sus productos además de entretenimiento transmiten valores, lo que se conoce como la *Educación Disney*: "Camina hacia el futuro, abriendo nuevas puertas y probando cosas nuevas, sé curioso... porque nuestra curiosidad siempre nos conduce por nuevos caminos" (Walt Disney).

Disney nos ofrece muchas posibilidades para la enseñanza de Geografía ya que todas sus películas están inmersas en un marco geográfico diverso que muestra los diferentes lugares, culturas y costumbres:

Desde la selva hindú *El libro de la selva* (1967) pasando por la sabana y selva africana *El Rey León* (1994) y *Tarzán* (1999), llegamos hasta los países nórdicos *Frozen* (2013), nos adentramos en Latinoamérica con *El Emperador y sus locuras* (Kuzko) (2000) en Perú, paseamos por las islas caribeñas con *Lilo y Stitch* (2002), recorremos el país americano con *Pocahontas* (1995) y *Óliver y su pandilla* (1988) y el mexicano con *Coco* (2017); nos sumergimos en los mares y océanos para alcanzar las costas de Australia nadando con *Buscando a Nemo* (2003), conocemos China de la mano de *Mulán* (1998), los países árabes gracias a *Aladdín* (1992), la ciudad de la Luz con *El jorobado de Notre Dame* (1996), sobrevolamos Londres con *Peter Pan* (1953) y *Hércules* (1997) nos muestra la cultura Helénica...

Potencian además la imaginación e inculcan valores positivos como el amor, la amistad, la solidaridad, el respeto por lo diferente... que ayudan a la formación de una sociedad más humanizada.

Sin embargo, las películas Disney cuentan con alguna desventaja ya que son poderosas transmisores de estereotipos a veces demasiado encasquetados en roles de género, aunque ya todas las últimas rompen con ello.

Por todo ello, vemos que encontramos muchas más ventajas que desventajas a la hora de usar las películas Disney como un recurso para la enseñanza.

Como Walt Disney dijo: "Nuestro mayor recurso natural es la mente de nuestros niños".

4. DESARROLLO: PROPUESTA PRÁCTICA. PROYECTO DISNEY

Esta propuesta didáctica consiste en crear un proyecto anual dirigido a quinto de Primaria empleando las películas Disney como hilo conductor. El proyecto se desarrollará durante 37 semanas que tiene el curso escolar 2020-2021. Como el BOR nos indica, la asignatura de Geografía está incluida dentro de las Ciencias Sociales y tienen una duración de 3 horas a la semana. Por tanto, sería hora y media para Historia y otra hora y media para Geografía.

Al ser 37 semanas, el proyecto se va a programar por sesiones de hora y media, lo que llevaría a 37 sesiones, una por semana.

Las películas Disney sobre las que voy a basar mi propuesta didáctica son: *Mulán* (1998), *El libro de la selva* (1967), *El Rey León* (1994), *El jorobado de Notre Dame* (1996), *Frozen* (2013), *Coco* (2017) y *Buscando a Nemo* (2003).

He elegido estas películas de Disney porque permiten hacer un recorrido por los seis continentes. Además, con este tema se pueden trabajar transversalmente varias competencias y contenidos. Las películas Disney pueden emplearse no solo para enseñar el espacio geográfico sino que también pueden utilizarse para trabajar valores y distintas competencias como pueden ser la social, la artística, de lengua castellana y la digital.

Haciendo referencia a esta última competencia, el cine y Disney dan pie a usar las nuevas tecnologías, por lo que esta sería una de las clave en este proyecto. Hay múltiples plataformas y aplicaciones en Internet que pueden emplearse para desarrollar el proyecto de una forma más innovadora, dinámica y motivante para los alumnos.

A continuación se detalla lo que se haría en cada una de las sesiones.

SEMANA 1

Presentación de la propuesta. Esta sesión se utilizará para explicar a los alumnos que vamos a llevar a cabo un proyecto basado en películas Disney para trabajar Geografía. Se mostrará un mural del mundo con las películas Disney situadas en el país en que están basadas (ver anexo 1).

Después, deberán rellenar esta tabla donde se les pregunta qué conocen sobre los continentes y los países concretos en los que están basadas las películas elegidas, lo que quieren aprender y una última columna de autoevaluación para cuando termine el proyecto.

QUÉ SÉ	QUÉ QUIERO APRENDER	QUÉ HE APRENDIDO

MULÁN (1998) → CHINA (ASIA)

SEMANA 2

El proyecto empieza con *Mulán* (1998) en China, por lo que en esta sesión se les pondrá la película que dura 1 hora y 28 minutos.

SEMANA 3

❖ Actividad 1 (15 minutos)

Los primeros 15 minutos de la sesión se emplearán para que los alumnos hablen de dónde se desarrolla la película y qué aspectos del país y de su cultura se ven en ella.

❖ Actividad 2 (75 minutos)

En esta actividad se establecerán cinco rincones por los que los estudiantes deberán rotar. En cada uno de los rincones los alumnos dispondrán de 15 minutos para realizar la propuesta.

Podrán utilizar la página web <https://www.china-family-adventure.com/es-informacion-datos-de-china.html> que recoge los aspectos más relevantes de China y puede ayudarles a completar las tareas.

➤ Rincón 1

En este rincón los estudiantes dispondrán de tablets para buscar la información. Deberán completar una ficha técnica que recoge los aspectos más generales sobre el país: localización, población, bandera... (ver anexo 2). Es una ficha que deberán rellenar

entre toda la clase. Los grupos que irán rotando tendrán que seguir donde lo hayan dejado sus compañeros.

➤ Rincón 2

Trabajaremos la gastronomía, cada grupo deberá explicar dos condimentos o ingredientes típicos de China. Para ello, podrán hacer uso de tablets. Al final, cuando hayan rotado los cinco grupos deberá haber, al menos, diez condimentos o ingredientes típicos.

➤ Rincón 3

El zodiaco chino y la leyenda de los doce animales son muy importantes en China, por lo que los alumnos dispondrán de la leyenda (ver anexo 3) y deberán realizar un calendario con los doce animales (ver ejemplo en el anexo 4).

➤ Rincón 4

La Muralla China es una maravilla del mundo y un lugar histórico. Por ello, tendrán que construirla con *papercraft* siguiendo las instrucciones (ver anexo 5).

➤ Rincón 5

El último rincón consiste en escribir con pinceles números y letras en chino. Los alumnos para poder llevar esta actividad a cabo, dispondrán del abecedario y de los números en chino (ver anexo 6).

SEMANA 4

❖ Actividad 1 (10 minutos)

Primero se hará una lluvia de ideas sobre qué son los accidentes geográficos y cuáles se podrían encontrar en China.

❖ Actividad 2 (50 minutos)

Después, necesitaremos el mapa físico de China y usaremos el software interactivo *Thinglink*. Con esta herramienta podemos ver los accidentes geográficos más importantes de China situados en el mapa y explicados (ver anexo 7). Se les pedirá a los alumnos que por parejas elijan uno de estos accidentes y lo expliquen brevemente para

luego, poder situarlos todos en nuestro mapa físico. Una vez hecho esto, utilizaremos *Google Earth* para poder ver mejor el relieve de China.

❖ Actividad 3 (30 minutos)

Trabajaremos la fauna, para ello, emplearemos unas tarjetas con la información más importante de cada animal (ver anexo 8) y tendremos que situarlos en el mismo mapa físico que hemos utilizado en la actividad anterior.

Para estudiar la flora, buscaremos cuáles son las especies más abundantes y dónde predominan para poder situar alguna de ellas en nuestro mapa.

SEMANA 5

Esta semana trabajaremos las principales actividades económicas de China. Para ello, estableceremos cuatro grupos. Cada uno deberá realizar un esquema donde recoja en qué consisten cada uno de los sectores. Un grupo se encargará del sector primario, otro del secundario, otro del terciario y un último del cuaternario.

Para llevar a cabo la tarea podrán utilizar las tablets y consultar la siguiente página web: <https://www.lifeder.com/actividades-economicas-de-china/>

Una vez terminados los esquemas, los grupos deberán exponer su sector a sus compañeros para que así todos conozcan cómo es la actividad económica de China en cada uno de los sectores.

SEMANA 6

❖ Actividad 1 (60 minutos)

La película de *Mulán* (1998) rompe con las reglas ya que nos muestra una princesa Disney feminista. Mulán a pesar de haber crecido en una cultura donde las mujeres tienen que ser sumisas, decide ir contra esto y se alista para ir a la Guerra con el fin de honrar a su familia y salvar la vida de su padre ocupando su lugar.

Por ello, en esta actividad trabajaremos la coeducación. Utilizaremos las canciones de Mulán: “*Honra nos darás*”, “*Mi dulce y linda flor*” y “*Todo un hombre haré de ti*”. Primero escucharemos las tres canciones y se les pedirá a los alumnos contestar a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué imagen de la mujer se da en estas canciones?
- ¿Y del hombre?

Después deberán redactar cómo son las características físicas y de personalidad de Mulán y del Capitán Li Shang y tendrán que contestar las siguientes preguntas:

- ¿En qué te gustaría parecerte a Mulán?, ¿y al capitán Li Shang?
- Mulán, después de tanto luchar y convertirse en una valiente guerrera vuelve a su casa para ser la esposa del capitán, ¿qué opinas de ese final?
- ¿Imaginarías un final distinto?, ¿cuál?

Por último, realizaremos un debate sobre los valores y características que se asocian a las mujeres y a los hombres para que los estudiantes sean conscientes de las desigualdades de género.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

Para finalizar con la parte de China, realizaremos un *Jeopardy* (ver anexo 10) que es un recurso que permite hacer un concurso en clase. El *Jeopardy* recoge cinco columnas: dos dedicadas a la festividad de Año Nuevo, una para los Dragones, otra sobre la comida china y una última columna con curiosidades. Cada columna tiene cinco preguntas que se ordenan según su dificultad. Los alumnos por grupos, elegirán la columna y los puntos a los que quieren contestar para conseguir la mayor puntuación posible.

EL LIBRO DE LA SELVA (1967) → LA SELVA E INDIA (ASIA)

SEMANA 7

Visualizaremos la segunda película del proyecto: *El libro de la selva (1967)* que dura 1 hora y 18 minutos. El tiempo sobrante lo dedicaremos a hablar sobre dónde se desarrolla la película y la trama.

SEMANA 8

❖ Actividad 1 (15 minutos)

Como la película se desarrolla en la selva, realizaremos un pequeño juego con *Educaplay* (ver anexo 10) en el que hay que relacionar los tipos de ecosistemas con sus ejemplos concretos para después, poder centrarnos en la selva.

❖ Actividad 2 (75 minutos)

Para trabajar el ecosistema de la selva, realizaremos entre toda la clase un mural. Crearemos seis grupos. El primer grupo buscará un mapa del mundo y tendrá que marcar las zonas en las que se encuentran las selvas. El segundo explicará los tipos de selvas que hay: tropical y templada y hablará de la selva más importante: la Amazónica. El tercer grupo definirá cómo es la estructura de las selvas. El cuarto tendrá que buscar cómo es la fauna en las selvas y el quinto cómo es la flora. El último grupo hablará de la Selva Madhya Pradesh (India) que es la selva en la que está basada la película.

Para llevar a cabo la actividad podrán utilizar las tablets y la página web <https://ecosistemas.ovacen.com/bioma/selva/>

SEMANA 9

❖ Actividad 1 (70 minutos)

Para introducirnos en la India utilizaremos el *Genially* interactivo (ver anexo 11) que muestra los aspectos más generales del país. Desde la localización, los monumentos más importantes, la comida y bailes típicos... *Genially* es una plataforma de presentación de contenidos más dinámica, lúdica y motivadora. Además, en este caso tiene audio que va explicando cada diapositiva, fotos y vídeos que amplían el contenido y acercan el país a los alumnos.

❖ Actividad 2 (20 minutos)

Después de la presentación de la India, los alumnos jugarán al *Kahoot* (ver anexo 12), un recurso que nos permite hacer un cuestionario a través de un dispositivo móvil o tablet a tiempo real para comprobar si los estudiantes se han quedado con lo más importante de la India.

SEMANA 10

❖ Actividad 1 (45 minutos)

Para esta actividad, la semana pasada se les habría pedido a los alumnos que buscaran y se informaran sobre los distintos tipos de climas que existen en nuestro planeta. Así, en esta sesión, se les pondría un mapa de la India con sus diferentes climas señalados (ver anexo 13) y, por grupos, tendrían que elegir uno de ellos y buscar cómo es la temperatura, la precipitación y algún ejemplo de flora y fauna que podamos encontrar en ese tipo de clima. Para ello, podrían hacer uso de una tablet por grupo.

Una vez hecho esto, buscaremos entre toda la clase cómo es el clima de España y lo compararemos con el de la India.

❖ Actividad 2 (45 minutos)

Para esta actividad se pondrá a los niños en situación. Se imaginarán que han viajado a la Selva Madhya Pradesh (India) donde se basa la película *El Libro de la Selva* (1967). Una vez allí se encuentran que ha habido un gran incendio provocado que ha llevado a la deforestación de gran parte de la selva y la extinción de muchas de las especies autóctonas. Tristes por esta situación, deciden llamar a la televisión para que les ofrezca un espacio en la programación y poder hablar sobre los problemas que la deforestación conlleva y qué se podría hacer para remediarlo.

Una vez explicado el contexto, los niños por grupos, deberán preparar el discurso que darían como reporteros para concienciar a la gente sobre la importancia de preservar el medio ambiente y presentarlo al resto de los compañeros.

SEMANA 11

❖ Actividad 1 (15 minutos)

Para trabajar Asia como continente, usaremos un mapa interactivo en el que hay que situar los países (ver anexo 14). Como se trata de un continente con muchos países y puede resultar difícil, se proyectará el mapa interactivo y lo haremos todos juntos.

❖ Actividad 2 (45 minutos)

Como segunda actividad, los alumnos deberán elegir un país de Asia que no sea ni China ni la India y buscar diez curiosidades. Una vez hecho, podrán intercambiarlas con los compañeros e intentar descubrir de qué país se trata.

Podrán hacer uso de las tablets para buscar la información que necesiten.

❖ Actividad 3 (30 minutos)

Para terminar con Asia, visualizaremos un breve vídeo que recoge los aspectos más importantes del relieve asiático (ver anexo 15) y cada alumno situará un accidente geográfico en el mapa que habremos puesto en la pared de la clase.

EL REY LEÓN → LA SABANA Y KENIA (ÁFRICA)

SEMANA 12

Esta semana comenzaremos con la tercera película del proyecto: *El Rey León* (1994) para adentrarnos en la Sabana Africana y en Kenia. La película dura 1 hora y 29 minutos.

SEMANA 13

❖ Actividad 1 (15 minutos)

Emplearemos este tiempo para comentar la película: dónde ocurre y qué características de ese lugar se perciben, qué personajes aparecen...

❖ Actividad 2 (75 minutos)

Esta actividad la dedicaremos a conocer la Sabana Africana que es dónde se basa la película. Se les dirá a los alumnos que el periódico de La Rioja quiere dedicar un apartado a enseñar la Sabana Africana, entonces, por parejas, deberán elaborar un breve reportaje donde recojan los aspectos más importantes de este ecosistema: su localización, los tipos de sabana que hay, el clima, la fauna y la flora.

Para buscar la información, los alumnos dispondrán de una tablet y podrán meterse en la página web <https://ecosistemas.ovacen.com/bioma/sabana/> dónde encontrarán información relevante acerca de este ecosistema.

SEMANA 14

❖ Actividad 1 (50 minutos)

Esta semana nos adentraremos en Kenia. Veremos un breve vídeo que recoge las curiosidades y aspectos más relevantes sobre este país y visitaremos de forma virtual la reserva nacional Masái Mara (ver anexo 16). Después, analizaremos el mapa físico de Kenia (ver anexo 17) para conocer mejor su relieve.

❖ Actividad 2 (40 minutos)

Para trabajar la demografía, analizaremos la pirámide de la población de Kenia (ver anexo 18) y la compararemos con la de España. Esta actividad la realizaremos todos juntos. Primero se explicará cómo se interpretan las pirámides de población y los tipos de pirámides que hay. Después, analizaremos las variables que influyen en Kenia, como la abundante natalidad y elevada mortalidad, que hacen que la pirámide tenga esa forma y luego, la compararemos con la pirámide de población de España que es totalmente distinta.

SEMANA 15

❖ Actividad 1 (60 minutos)

En Kenia y Tanzania predomina una tribu llamada *Los Masai*. Para que los estudiantes descubran más acerca de esta tribu visualizaremos un *Powerpoint* elaborado con la plataforma *Prezi* (ver anexo 19) que recoge las características más importantes de esta tribu: su localización, costumbres, rituales, idioma, creencias...

Cuando hayamos terminado la presentación, los alumnos deberán elaborar un escrito en el que recojan cuáles son las cosas que más les ha llamado la atención y cómo se imaginarían que sería un día de su vida perteneciendo a ella.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

La caza furtiva es un problema que amenaza a la fauna africana. Para esta actividad, se leerá una noticia sobre el tema (ver anexo 20) y se establecerá un debate. Primero se les explicará a los alumnos en qué consiste la caza furtiva y los animales que más la sufren. Después, los escolares deberán argumentar por qué creen que debería pararse esta

práctica ilegal, los problemas que conlleva para la biodiversidad, cómo influye en el ciclo de la vida que aparece en la película y que acciones tomarían para remediarlo.

SEMANA 16

❖ Actividad 1 (40 minutos)

Para trabajar la geografía de África como continente, los alumnos por parejas, entrarán a la página web <https://online.seterra.com/es/l/afr> (ver anexo 21) en la que tienen una serie de juegos con mapas con los que pueden descubrir los países, capitales, relieve y banderas del continente. Los estudiantes dispondrán de tablets para poder indagar en la página web.

❖ Actividad 2 (15 minutos)

Después, con la herramienta *Plickers* a través de códigos QR asociados a los alumnos, deberán contestar una serie de preguntas de cultura general sobre África (ver anexo 22). Los estudiantes para marcar la respuesta correcta deberán mover la plantilla y levantar hacia arriba la opción correcta. Entonces, con un móvil la docente detecta estos códigos y así guarda la respuesta de los alumnos.

❖ Actividad 3 (35 minutos)

Como última actividad sobre África, trabajaremos el tema del coltán. Para ello, visualizaremos un vídeo hecho con *Powtoon* (ver anexo 23). Después, los niños tendrán que resolver una sopa de letras (ver anexo 24) con palabras relacionadas sobre el tema. Por último, haremos un intercambio de ideas sobre lo que más les ha impactado y las consecuencias del consumo irresponsable.

EL JOROBADO DE NOTRE DAME → FRANCIA (EUROPA)

SEMANA 17

Para adentrarnos en Francia y Europa, veremos la película *El jorobado de Notre Dame* (1996) que dura 1 hora y 31 minutos.

SEMANA 18

❖ Actividad 1 (15 minutos)

Comenzaremos comentando la película, hablaremos de los personajes y del lugar en el que se desarrolla.

❖ Actividad 2 (75 minutos)

La segunda actividad consiste en hacer una guía turística de Francia con *Globgster* (ver ejemplo en el anexo 25), una herramienta que nos permite crear murales digitales multimedia. Los alumnos se dividirán en grupos de cuatro personas y deberán utilizar este recurso para elaborar su mural de Francia que luego tendrán que exponer.

Los estudiantes dispondrán de tablets para poder buscar información.

Como es una actividad más costosa, podrán ultimar lo que les falte a lo largo de la semana y presentarlo a sus compañeros la semana siguiente.

SEMANA 19

❖ Actividad 1 (45 minutos)

En esta sesión, los escolares expondrán a sus compañeros la guía turística sobre Francia que prepararon la semana anterior.

❖ Actividad 2 (45 minutos)

Francia es un país con mucha inmigración. Mostraremos a los alumnos una pirámide de la población de Francia y un gráfico de barras, un gráfico lineal y un mapa que representan la inmigración en el país y los países de origen (ver anexo 26). Los analizaremos y haremos ver a los estudiantes el alto porcentaje de población inmigrante que hay en este país.

Una vez en contexto, les propondremos las siguientes cuestiones:

- ¿Por qué las personas deciden emigrar?
- ¿Cómo te sentirías si tuvieras que abandonar tu país? ¿Qué cosas te llevarías?
- ¿Cómo te gustaría que te trataran en el nuevo país?

Estas preguntas las irá planteado el profesor y los alumnos deberán contestarlas levantando la mano, creándose una asamblea de aula.

SEMANA 20

❖ Actividad 1 (60 minutos)

Para conocer un poco mejor Francia, les pondremos a los alumnos una presentación con la plataforma *Emaze* que hace un barrido por los aspectos más importantes del país: la lengua y moneda, el clima, la hidrografía y relieve, las religiones... (ver anexo 27).

❖ Actividad 2 (20 minutos)

Para ver que se les ha quedado a los alumnos de la presentación, realizarán un cuestionario con *Socrative* en el que tendrán que responder a las preguntas sobre Francia (ver anexo 28).

Los estudiantes deberán contestar de forma individual y podrán usar una tablet para acceder al cuestionario.

❖ Actividad 3 (10 minutos)

Como última actividad de la semana, para introducir Europa y sus países, los estudiantes realizarán un test con la herramienta *Quizizz* que es parecida a *Kahoot* (ver anexo 29), pero te permite además, crear tarjetas con las preguntas y respuestas para estudiar antes de realizar el test. En este cuestionario deberán responder preguntas sobre las capitales y la localización de los países europeos.

La tarea se llevará a cabo de forma individual y con una tablet.

SEMANA 21

❖ Actividad 1 (30 minutos)

Esta semana trabajaremos la Unión Europea. Para ello, utilizaremos un juego que ofrece la propia página de la Unión Europea en la que se explica qué es la Unión Europea y permite pinchar en todos los países que la componen descubriendo información interesante sobre cada uno de ellos (ver anexo 30).

Los alumnos trabajarán por parejas y tendrán una tablet para poder meterse en la web.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

La segunda actividad consiste en el juego de mesa de la “Oca” pero basado en Europa. Los alumnos en grupos de cuatro personas, tendrán una tablet en la que acceder al juego. En esta “Oca” virtual los estudiantes tendrán que ir contestando a las preguntas sobre los países de Europa correctamente para poder avanzar (ver anexo 31).

❖ Actividad 3 (30 minutos)

Como última actividad, trabajaremos el tema de los impuestos. Para ello, haremos una lluvia de ideas sobre qué son los impuestos. Después visualizaremos un vídeo en el que explica quién recauda los impuestos y por qué (ver anexo 32).

FROZEN → (ANTÁRTIDA)

SEMANA 22

Esta semana veremos la película de *Frozen* (2013) que dura 1 hora y 49 minutos. Como la sesión es de 1 hora y media, acabaremos de verla la próxima semana.

SEMANA 23

Primero acabaremos de ver la película donde nos quedamos la semana pasada y después comentaremos dónde ocurre la película, qué aspectos vemos de este lugar, cómo son los personajes y la trama.

❖ Actividad 1 (30 minutos)

Como la película se basa en el reino de los hielos trabajaremos el continente de la Antártida. Para ello, primero haremos una lluvia de ideas con los alumnos para ver que conocen sobre este continente blanco. Después, visualizaremos un *Prezi* (ver anexo 33) que recoge los datos más básicos: gobierno, clima, biodiversidad, habitantes...

❖ Actividad 2 (30 minutos)

Uno de los mayores errores es confundir el Ártico (Polo Norte) con la Antártida (Polo Sur). Por tanto, les pediremos a los alumnos que hagan una tabla por parejas con las principales diferencias entre ambos. Para ello, podrán utilizar una tablet en la que buscar la información y crear su tabla.

SEMANA 24

❖ Actividad 1 (60 minutos)

Para seguir trabajando con la Antártida los alumnos leerán el cómic “Tica y Tico rompiendo el hielo” propuesto por la Embajada de España y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que explica todo sobre la Antártida: el clima, la flora y fauna, las bases donde vive el hombre y sobre todo cómo cuidarla (ver anexo 34).

Después, comentaremos lo que más les ha llamado la atención sobre el continente blanco y podrán comparar su tabla de las diferencias entre el Polo Norte y el Polo Sur con las que cuenta el cómic.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

Una vez que todos hayan leído el cómic y lo hayamos comentado, los alumnos por grupos jugarán al tablero que ofrece el propio cómic al final (ver anexo 34). El juego está basado en el de la “Oca”, pero con la diferencia de que los estudiantes, para avanzar, tienen que responder correctamente las preguntas sobre la Antártida.

SEMANA 25

Esta semana trataremos el cambio climático y el deshielo de los polos. Para que los alumnos se conciencien sobre su repercusión a nivel global, deberán elaborar un tríptico en el que recojan qué es el calentamiento global, cuáles son sus principales consecuencias y qué podemos hacer para reducirlas (ver ejemplo en el anexo 35)

Esta actividad la desarrollarán por grupos de cuatro personas y tendrán que usar la plataforma *Visme* que permite elaborar folletos de forma sencilla.

Como elaborar un folleto es más costoso dispondrán de media hora más la semana siguiente.

SEMANA 26

En esta sesión, tendrán media hora para terminan los trípticos sobre el calentamiento global. Una vez acabados, se imprimirán y se colocarán por el pasillo del colegio para que todos los estudiantes y profesores puedan verlos.

❖ Actividad 1 (20 minutos)

The New York Times tiene un apartado que recoge vídeos 360° virtuales que permiten ver la Antártida. Veremos el que hay sobre la base científica *Mc Murdo* para que los niños puedan ver cómo es una base científica (ver anexo 36).

❖ Actividad 2 (40 minutos)

Como última actividad de esta película hablaremos de la huella ecológica. Les pediremos a los alumnos que realicen un test (ver anexo 37) para analizar si su modo de vida es respetuoso con el medio ambiente.

En función de lo que vayan respondiendo se les asignarán unos puntos y al final del cuestionario deberán sumarlos:

- Si alcanzan menos de 200 les diremos que llevan un buen estilo de vida ecológico y que sigan así.
- Si están entre 200 y 400 puntos deberían plantearse cambiar su modo de vida porque empieza a ser insostenible, ya que si todos siguieran su ritmo de vida necesitaríamos más de dos tierras.
- Si superase los 400 puntos su forma de vida es completamente insostenible y si todos consumieran los mismos recursos harían falta más de tres tierras para mantener a toda la población.

Con esta actividad se pretende que los alumnos reflexionen y debatan sobre cómo es su huella ecológica y qué medidas podrían tomar para ser más respetuosos con el medio ambiente.

COCO → MÉXICO (AMÉRICA)

SEMANA 27

En esta sesión comenzaremos visionando la penúltima película del proyecto, *Coco* (2017) que dura 1 hora y 45 minutos. Los últimos quince minutos de la película los veremos la semana siguiente.

SEMANA 28

Acabaremos de ver la película y la comentaremos: el lugar en el que ocurre, los aspectos que se ven reflejados, los personajes y su argumento.

❖ Actividad 1 (60 minutos)

Para poder adentrarnos en México que es el país donde se basa la película, organizaremos a los alumnos en grupos y cada uno tendrá que encargarse de buscar información sobre algún aspecto del mismo. La finalidad es crear un vídeo conjunto como si los alumnos fueran el programa “Españoles por el mundo” y tuvieran que explicar México. Para ello, habrá siete grupos y cada uno tendrá un aspecto diferente: el relieve, el clima, la economía, la fauna y flora, la población y organización política del país, las costumbres y festividades más famosas y la gastronomía.

Cada grupo investigará sobre uno de los temas y deberá seleccionar la información más importante que explicará cuando grabemos el vídeo la próxima semana. Cada grupo dispondrá de 3-4 minutos para hablar.

SEMANA 29

❖ Actividad 1 (30 minutos)

Grabaremos el vídeo sobre México. Cada grupo explicará su parte del país en 3-4 minutos y la profesora se encargará de montarlo para que quede como un documental sobre México.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

México es un país cuya organización política se establece en torno a una república representativa, democrática, federal y los poderes del estado también se dividen en ejecutivo, legislativo y judicial como en España. Los estudiantes accederán a https://www.senado.gob.mx/64/politica_ninos/republica que es una página que creó la Cámara de Senadores de México para acercar la política a los niños.

Después, elaborarán un esquema en el que recojan y expliquen brevemente cómo es la organización política de México y cómo se dividen los poderes del estado. Una vez hayan hecho el esquema que recoja la información más relevante, comentaremos entre

todos en qué se parece y en qué se diferencia la organización política de México con la española.

❖ Actividad 3 (30 minutos)

La película de *Coco* trata el tema de la muerte como algo natural. En México tienen “El Día de Muertos” y lo celebran de forma muy diferente a nosotros. Escucharemos de nuevo la canción “*Recuérdame*” que aparece en la película y aprovecharemos para crear un ambiente cercano en el aula donde los alumnos puedan expresar cómo viven ellos el duelo, si han perdido a algún familiar y las diferencias que han visto entre cómo se celebra en España “El Día de Todos los Santos” y cómo se vive en México.

SEMANA 30

❖ Actividad 1 (90 minutos)

Esta semana conoceremos algunos de los Pueblos Precolombinos que habitaban en América: Mayas, Aztecas e Incas. Para ello, utilizaremos la plataforma *Genially*. Con esta herramienta, por medio de un juego interactivo basado en un *escape room*, haremos un recorrido por México y Perú para conocer más de cerca estas culturas (ver anexo 38). Este juego está diseñado para llevarse a cabo en 90 minutos. Los alumnos, para avanzar, deberán ir respondiendo a los enigmas que el juego va ofreciendo y apuntar los códigos que vayan obteniendo al resolver los desafíos para continuar la historia.

Los estudiantes realizarán la actividad por parejas, para poder ayudarse y que el juego sea más dinámico.

SEMANA 31

❖ Actividad 1 (60 minutos)

Para trabajar el continente americano, pediremos a los alumnos que de forma individual realicen una tabla en la que recojan las principales diferencias entre América del Norte y América del Sur. Podrán tener en cuenta aspectos como el relieve, la economía, el clima, los países y la población...

Una vez tengan su tabla hecha, deberán hacer un pequeño cuestionario que intercambiarán con otro compañero en el que pregunten acerca de los países que componen el continente o sobre las diferencias entre Norte y Sur.

Para poder buscar la información, podrán hacer uso de las tablets.

❖ Actividad 2 (30 minutos)

Como última actividad, trabajaremos con los mapas interactivos de América (ver anexo 39). Los alumnos deberán meterse en la dirección <http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/MapasAmerica.html> y podrán elegir tanto mapas físicos como políticos. La página divide el continente en América del Norte, Central y Sur.

BUSCANDO A NEMO → LOS MARES, OCÉANOS Y AUSTRALIA (OCEANÍA)

SEMANA 32

Esta semana veremos la última película del proyecto: *Buscando a Nemo* (2003) que dura 1 hora y 29 minutos.

SEMANA 33

❖ Actividad 1 (20 minutos)

Como todas las semanas después de haber visto la película, comentaremos dónde se desarrolla, los personajes que aparecen y la trama.

❖ Actividad 1 (70 minutos)

Buscando a Nemo ocurre principalmente en los mares y océanos, a modo de introducción, preguntaremos a los alumnos en qué se diferencian los mares de los océanos y cuántos mares y océanos hay en el planeta.

Después, jugaremos a “Oceans” (ver anexo 40) un juego diseñado por el Instituto de Ciencias del Mar de Barcelona que tiene como objetivo acercar los mares y océanos.

Los alumnos, por grupos, representarán distintos equipos de investigación a bordo de barcos oceanográficos que deberán llegar al puerto de Barcelona. Para avanzar, deberán responder preguntas que permitan entender la importancia de los mares y océanos para la vida en el planeta.

SEMANA 34

❖ Actividad 1 (70 minutos)

Para adentrarnos en Australia, utilizaremos un *Genially* interactivo (ver anexo 41) que hace un recorrido por su geografía física, símbolos nacionales, historia, gobierno, economía, población y red urbana.

❖ Actividad 2 (20 minutos)

Después, por grupos, los alumnos deberán contestar las preguntas del “Trivial” creado con *Trivinet* (ver anexo 42) que está basado en el *Genially* de Australia.

SEMANA 35

❖ Actividad 1 (30 minutos)

Como hemos estado trabajando la importancia de los mares y océanos visualizaremos un vídeo de la ONU para concienciar sobre el cuidado de los mismos. Después, realizaremos una encuesta acerca del uso del plástico y su repercusión en mares y océanos (ver anexo 43). Una vez hecha, comentaremos qué es lo que más les ha llamado la atención y qué se les ocurre que se podría hacer para reducir este problema.

❖ Actividad 2 (60 minutos)

Para conocer un poco más el continente de Oceanía, los escolares por parejas, deberán elegir un país que no sea Australia y elaborar una presentación con la plataforma que más cómodos se sientan incluyendo los aspectos geográficos más importantes: localización, relieve, clima, economía, ciudades más importantes, alguna curiosidad...

Además de esta sesión, dispondrán de 40 minutos más la próxima semana para terminarlo y así poder exponerlo a sus compañeros.

SEMANA 36

Los alumnos tendrán 40 minutos para terminar la presentación sobre su país de Oceanía. Después, el resto de la clase lo dedicaremos a exponer los trabajos de los compañeros.

SEMANA 37

Cuando comenzamos el proyecto se les pidió a los alumnos que completaran la tabla en la que se les preguntaba qué conocen y lo que quieren aprender sobre los continentes y los países en los que están basadas las películas elegidas. Ahora que ha terminado el proyecto tienen que hacer una autoevaluación de todo lo que han aprendido, ya no solo del espacio geográfico sino también en valores.

QUÉ SÉ	QUÉ QUIERO APRENDER	QUE HE APRENDIDO

Haremos un barrido por las actividades que hemos ido haciendo cada una de las semanas, evaluaremos el proyecto hablando sobre lo que más les ha gustado, qué han aprendido y que cosas hubieran cambiado.

5. CONCLUSIÓN

Este trabajo tiene la finalidad de darle otro enfoque a la enseñanza de Geografía, en este caso, empleando las películas Disney como hilo conductor y elemento motivador que guía el proyecto.

La Geografía siempre ha sido una asignatura más ardua y repetitiva por asociarse con la memorización y el estudio de mapas, por eso he creado esta propuesta donde los mapas se integran con el resto de actividades, utilizando el mayor número de recursos tecnológicos posibles para contar con el factor sorpresa y tener a los alumnos interesados y motivados con el proyecto.

He hecho una selección de plataformas de presentación de contenidos más atractivas e interactivas para que los alumnos se impliquen. He intercalado aplicaciones con juegos y cuestionarios para que la enseñanza fuera más dinámica. He planteado actividades de búsqueda de información para que los alumnos se desenvuelvan con las nuevas tecnologías y trabajos en grupo que fomentan el aprendizaje cooperativo.

Además de actividades puramente geográficas, he incluido en todas las películas al menos una propuesta en la que trabajar valores, como las desigualdades de género que se ven en la película de *Mulán*, problemas asociados al cambio climático, el deshielo de los polos o la contaminación de los mares con la finalidad de formar personas con actitudes respetuosas con las personas y el medio.

Por último, este trabajo de fin de grado representa el tipo de profesora que quiero ser, una docente creativa que utiliza todos los materiales y métodos que tiene a su alcance para convertirlos en recursos para la mejora del aprendizaje y conseguir estudiantes motivados por aprender.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cantillo, C. (2015). *Imágenes infantiles que construyen identidades adultas. Los estereotipos sexistas de las princesas Disney desde una perspectiva de género. Efectos a través de las generaciones y en diferentes entornos: digital y analógico* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España.
- De la Calle, M. (2013). La enseñanza de la Geografía ante los nuevos desafíos ambientales, sociales y territoriales. González, R.F., de Lázaro, M.L, Marrón, M.J. (Ed.), *Innovación en la enseñanza de la geografía ante los desafíos sociales y territoriales* (pp. 33-52). España: Institución Fernando el Católico.
- Dewey, J. (1939). *¿Cómo pensamos?* Barcelona, España: Ed Paidós.
- Marrón, M.J. (2011). Educación geográfica y formación del profesorado. Desafíos y perspectivas en el nuevo espacio europeo de educación superior (EEES). *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles* (57), pp. 313-342.
- Martínez, H. (2011). *El cine como recurso didáctico / film as a teaching resource* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Cantabria, Cantabria, España.
- Martínez, L. C. (2017). La enseñanza de la Geografía y la formación geográfica en los estudios universitarios de maestro. *Tabenque: Revista pedagógica*, (30), pp. 195-217.
- Mínguez, M.C (2011). Enseñar Geografía a través del análisis de imágenes con la ayuda del campus virtual y la pizarra digital interactiva (PDI). En Universidad de Málaga (UMA) : Asociación de Geógrafos Españoles (Eds.) *Aportaciones de la Geografía en el aprendizaje a lo largo de la vida* (pp. 389-402) Málaga, España.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2004). *El Sistema Educativo español*. Madrid: MECD/CIDE.
- Rivas, M.R. (2009). *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*. Tórculo Artes Gráficas, S.A.
- Sánchez, J. (1996). Recursos Didácticos para una enseñanza renovada de la Geografía. *Revista Didáctica Geográfica* (1), pp. 7-13.

- Santiago, J.A. (2003). Emergentes cambios paradigmáticos en la enseñanza de la Geografía y sus efectos en el trabajo escolar cotidiano. *Geoenseñanza* (8), pp.5-15.
- Vicente, A. (2018). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36) Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/335131>
- Zarate, M.A. (1985). El cine en el aula de Geografía. *Boletín de la Real Sociedad Geográfica* (121), (pp. 151-168).

7. ANEXOS


ANEXO 1

Mapa del mundo con las películas del proyecto situadas en los países que se van a trabajar.



ANEXO 2

Ficha técnica sobre China.

CONOZCAMOS MÁS CHINA	
¿Dónde está China? Localiza el país en el mapa.	
	
¿Cuáles son sus coordenadas? →	
¿A qué continente pertenece? →	
¿Cuál es la capital de China? →	
¿Y sus ciudades más importantes? →	
¿Cuál es su población? →	
¿Cuánto mide la Gran Muralla China? →	
Dibuja la bandera de China	
¿Con que países limita China? →	
¿Cuáles son los ríos más importantes? →	
¿Y sus montañas más importantes? →	
¿Cómo es su clima? →	
¿Cuáles son las religiones más importantes? →	

¿Qué idioma es el más hablado en China? →
Pon algún ejemplo de las celebraciones más importantes →
¿Cuál es la moneda que se utiliza en el país? →

ANEXO 3

Leyenda sobre los animales que componen el calendario chino.

Fuente: <https://www.ancient-origins.es/noticias-general-mitos-leyendas-asia/la-leyenda-los-doce-animales-zodiaco-chino-004000>

El calendario chino está compuesto por ciclos de 12 años, cada uno de ellos representado por un animal. Hoy vamos a conocer la ancestral leyenda que explica por qué se escogió a esos 12 animales en concreto, así como las razones que justifican el orden correspondiente a cada uno de ellos.

Una leyenda popular china cuenta que el Emperador de Jade organizó una carrera de animales para decidir cuáles entrarían en el zodiaco. Los animales debían cruzar el río y se les otorgaría un año según su orden de llegada. En aquellos tiempos, la rata y el gato eran muy buenos amigos. Pero, aunque eran muy inteligentes, también eran los peores nadadores del reino animal. Así que decidieron que la mejor forma y la más rápida para cruzar el río era hacerlo sobre la espalda de un búfalo.

El búfalo, animal noble y bondadoso, estuvo de acuerdo en cargarlos a través del río. Sin embargo, al haber un premio de por medio, la rata decidió que para ganar debía hacer algo y, entonces, lanzó al gato al agua: desde entonces el gato se convirtió en enemigo natural del ratón y del agua. Después de esto, la rata llegó a la orilla y reclamó el primer lugar en la carrera, seguida de cerca por el fuerte búfalo, que fue nombrado segundo animal del zodiaco.

Tras el búfalo apareció el tigre, quien explicó jadeando cómo había tenido que luchar contra las corrientes y cómo, gracias a su gran fuerza, pudo llegar a la orilla y convertirse en el tercer animal.

El cuarto puesto del zodíaco fue para el conejo, quien gracias a su capacidad para saltar pudo brincar de una orilla a otra, aunque también explicó al emperador que hubiera caído al río de no haber sido por un pedazo de tronco que flotaba en el agua.

Posteriormente apareció volando el dragón, que contó al emperador que no pudo llegar primero porque debió detenerse para crear lluvia, con el fin de ayudar a la gente y a las criaturas de la tierra. Además, en la recta final se había topado con un conejo aferrándose a un tronco, al que ayudó dándole un empujón con su aliento para que éste pudiera llegar a la orilla. El emperador, sorprendido por su amabilidad, le otorgó el quinto lugar del zodíaco.

Poco después se escuchó el galope de un caballo, pero una serpiente lo asustó y lo hizo caer. Por tanto, la serpiente ocupó finalmente el sexto lugar mientras que el caballo se hizo con el séptimo puesto.

A poca distancia se encontraban la cabra, el mono y el gallo, que se acercaban a la orilla del río. Las tres criaturas se ayudaron entre sí para cruzarlo: el gallo construyó una balsa de madera para los tres, mientras que la cabra y el mono despejaron la maleza y así, remando y remando, consiguieron llegar hasta la orilla de enfrente. El emperador, muy complacido por el trabajo en equipo de los animales, nombró a la cabra, octavo animal, mientras que al mono y al gallo les otorgó los puestos noveno y décimo respectivamente.

Aunque el perro debería haber obtenido un buen puesto por tratarse del mejor nadador de todos los animales, se retrasó porque necesitaba un baño después de la larga carrera, y al ver el agua fresca del río no pudo resistirse. Así que le fue asignado el puesto número once.

Justo cuando el emperador iba a dar por cerrada la carrera escuchó el gruñido de un pequeño cerdo que había comenzado la carrera estando muy hambriento, por lo que al poco de empezar se dio un banquete y se echó una siesta. Cuando despertó, continuó con la carrera y llegó justo para ser nombrado el animal número doce del zodíaco.

Por último, el gato llegó demasiado tarde, ocupando el lugar número 13 y no pudiendo ganar ningún puesto en el calendario, por lo que su odio hacia las ratas los convirtió para siempre en su más encarnizado enemigo.

ANEXO 4

Ejemplo de calendario chino.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/126241595785640148/>



ANEXO 5

El *papercraft* y las instrucciones para construir la Muralla China.

PDF con el *papercraft*: <http://www.manualidadesaraudales.com/wp-content/uploads/2015/03/China-Gran-Muralla.pdf>

PDF con las instrucciones: <http://www.manualidadesaraudales.com/wp-content/uploads/2015/03/China-Gran-Muralla-Instrucciones.pdf>

ANEXO 6

Fuente números chinos: <https://www.china-family-adventure.com/image-files/chinese-numbers-1-10.jpg>

Fuente abecedario chino: <https://www.pinterest.com.mx/pin/827747606482315727/>

Writing Chinese Numbers 1 to 10				
Arabic	Chinese	Pinyin	Stroke Order	
1	一	yī	一	
2	二	èr	一 二	
3	三	sān	一 二 三	
4	四	sì	一 二 三 四	
5	五	wǔ	一 二 三 四 五	
6	六	liù	一 二 三 四 五 六	
7	七	qī	一 二 三 四 五 六 七	
8	八	bā	一 二 三 四 五 六 七 八	
9	九	jiǔ	一 二 三 四 五 六 七 八 九	
10	十	shí	一 二 三 四 五 六 七 八 九 十	

A	B	C	D	E	F	G	H	I
际	家	加	东	节	姐	届	津	京
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
举	开	快	来	乐	联	临	美	盟
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
氏	明	南	你	年	您	亲	请	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
生	圣	时	市	天	帖	文	西	喜
j	k	l	m	n	o	p	q	r
夏	先	小	协	新	行	学	宴	谊
s	t	u	v	w	x	y	z	
迎	由	友	于	愉	圆	月	在	

ANEXO 7

Enlace al *Thinglink* con los accidentes geográficos de China:

https://www.thinglink.com/scene/849360053168242688?buttonSource=viewLimits&hstc=44907643.34c8aa39ebdf9689e0c4d0a3b69805.1587811672017.1587811672017.1587894586584.2&_hssc=44907643.1.1587894586584&_hsfp=2995552494



ANEXO 8

Tarjetas de los animales.

Fuente: <https://www.china-family-adventure.com/es-flora-fauna-china.html>



Oso Panda

El panda gigante vaga por los bosques y montañas del suroeste de China. Una especie en **peligro de extinción**, muchas reservas se han creado para la conservación de este animal exclusivo de China y considerado un tesoro nacional.



Tigre del Sur de China

También conocido como el tigre de Amur por su proveniencia, éste es considerado el mayor depredador de China. También una especie en **peligro de extinción** debido a la caza excesiva de este animal.



Mono de Pelaje Dorado

Principalmente habita en los bosques montañosos fríos del centro y suroeste de China. Amenazados por la deforestación, se encuentran también en **peligro de extinción** y bajo protección del Estado. Junto con las pandas, considerados tesoros nacionales.



Panda Rojo

Nativo de China, este pequeño mamífero arbóreo se encuentra en los bosques montañosos de Sichuan y Yunnan. Ya no clasificados como en peligro de extinción, pero sigue siendo **vulnerable**



Caimán Chino

Similar a los cocodrilos americanos, pero mucho más pequeño y completamente blindado. Su población cuenta solamente con un par de cientos y está en **peligro crítico de extinción**, habitan a lo largo de los pantanos y lagunas de la parte baja del río Yangtze.



Grulla de Coronilla Roja

Se encuentra en los pantanos y orillas de los ríos del Este y Centro-Oriental de China, una de las especies más grandes fácilmente reconocible por su mancha roja en la cabeza. Las grullas son un símbolo de la longevidad en China.



Source: BBC News

Baiji

Conocido como el Delfín del Río Yangtze, es un delfín de agua dulce que sólo se encuentra en este río. Por desgracia, ha sido categorizado en peligro crítico y **posiblemente extinto**, ya que una expedición de 2006 no logró encontrar ninguna de las especies en el río.



Delfín Rosado

También conocido como el delfín blanco chino, se encuentra principalmente en torno a las aguas de Hong Kong y el Delta del Río de las Perlas. En **peligro de extinción**, se convirtió en la mascota oficial del traspaso de Hong Kong a China en 1997.



Esturión chino

También un tesoro nacional y un "fósil viviente". Estas criaturas han existido desde la prehistoria, es decir, existieron junto con los dinosaurios, y han logrado hasta el momento de desafiar a la extinción, pero están en **peligro crítico**. Solamente se encuentran en las aguas del río Yangtze.



Camello Bactriano

Habita los desiertos en el norte de China. Han sido domesticados y son utilizados para proporcionar transporte a través de esa vasta superficie.



Antílope Tibetano

Un nativo de la meseta del Tíbet. Habita los terrenos llanos y abiertos y con escasa vegetación.



Source: Wikimedia Commons

Yak

El vigoroso yak es nativo de las llanuras altas de los Himalayas y es esencial para la subsistencia de los tibetanos. Se utiliza en el transporte, así como por su carne, leche y piel.



Source: Wikimedia Commons

Faisán Chino

También conocido como el faisán dorado, es originario de los bosques en las zonas montañosas del oeste de China. El Faisán es para los chinos un símbolo de la buena fortuna y la belleza.

ANEXO 9

El *Jeopardy* sobre China que he preparado: <https://jeopardylabs.com/play/china-1679#.XtzBJ36kVuU.gmail>

AÑO NUEVO CHINO	AÑO NUEVO CHINO 2	Dragones Chinos	Comida China	Curiosidades
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500
<div> <div>MENU</div> <div> <div>Team 1</div> <div>0</div> <div>+ -</div> </div> <div> <div>Team 2</div> <div>0</div> <div>+ -</div> </div> <div> <div>Team 3</div> <div>0</div> <div>+ -</div> </div> </div>				

CHINA					
	AÑO NUEVO CHINO	AÑO NUEVO CHINO 2	Dragones Chinos	Comida China	Curiosidades
100	¿Con qué otro nombre se conoce esta festividad?	¿El Año Nuevo Chino se celebra solo o en familia?	¿Los Dragones Chinos son malvados?	¿Qué utensilio se utiliza normalmente para comer en China?	¿Cuántos habitantes hay en China?
200	¿Cuándo se celebra?	¿Hay que orar a los antepasados antes de que comience la celebración?	¿Por qué son tan importantes los Dragones en China?	¿Cuál es el alimento que más se come en China?	¿Cuál es el idioma más hablado en China?
300	¿Por qué cada año está nombrado por un animal?	¿Que hay que hacer antes de que comience el Año Nuevo Chino?	Ejemplos dónde podamos ver Dragones en la vida cotidiana.	¿Cuáles son los condimentos principales en la comida china?	¿Es China el país más extenso?
400	¿Cómo atraer la buena suerte en el Año Nuevo chino?	¿Cuáles son los alimentos más importantes en las comidas de Año Nuevo chino?	¿Con qué otra criatura suelen aparecer acompañados los Dragones en la mitología china?	¿Las Galletas de la Fortuna son chinas?	¿Cuáles son las religiones predominantes en China?
500	¿Cuántos días dura la celebración y con qué otra festividad termina?	¿Por qué se lanzan fuegos artificiales?	¿Qué tienen que ver el Dragón y el Fénix en el Yin y el Yang?	¿Se come postre en China?	¿Quién era Confucio?

ANEXO 10

La actividad sobre los ecosistemas que he diseñado en *Educaplay*:
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5717619-ecosistemas.html>

Ecosistemas

0/2

NUM. INTENTOS

100

PUNTOS

00:28

TIEMPO

Ecosistemas mixtos

Ecosistemas artificiales

Ecosistemas terrestres

Ecosistemas acuáticos

Desierto, sabana, selva, bosque templado y tundra.

Océanos, mares, lagos, arrecifes, ríos, manantiales, estuarios...

Manglares, marismas y costas.

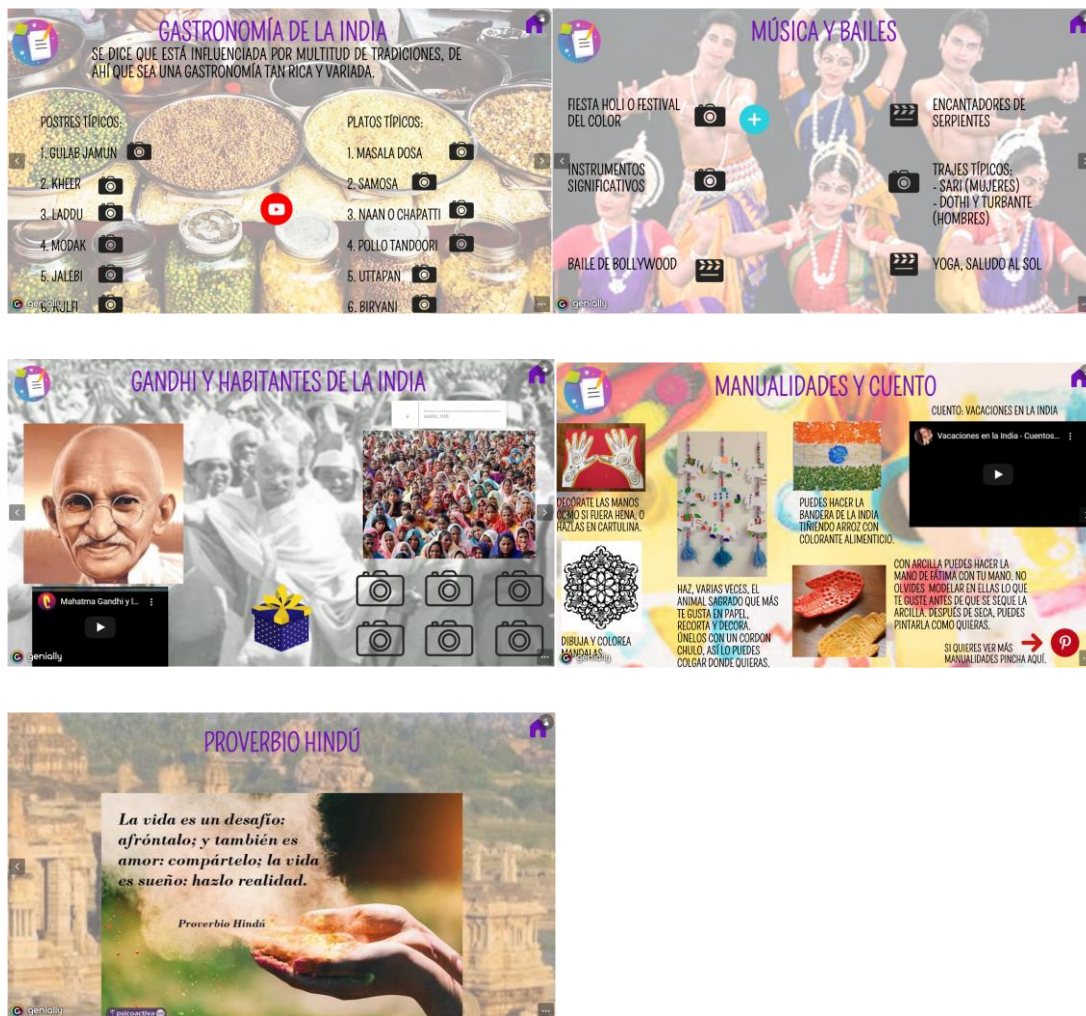
Ecosistemas urbanos.

ANEXO 11

Genially de la India.

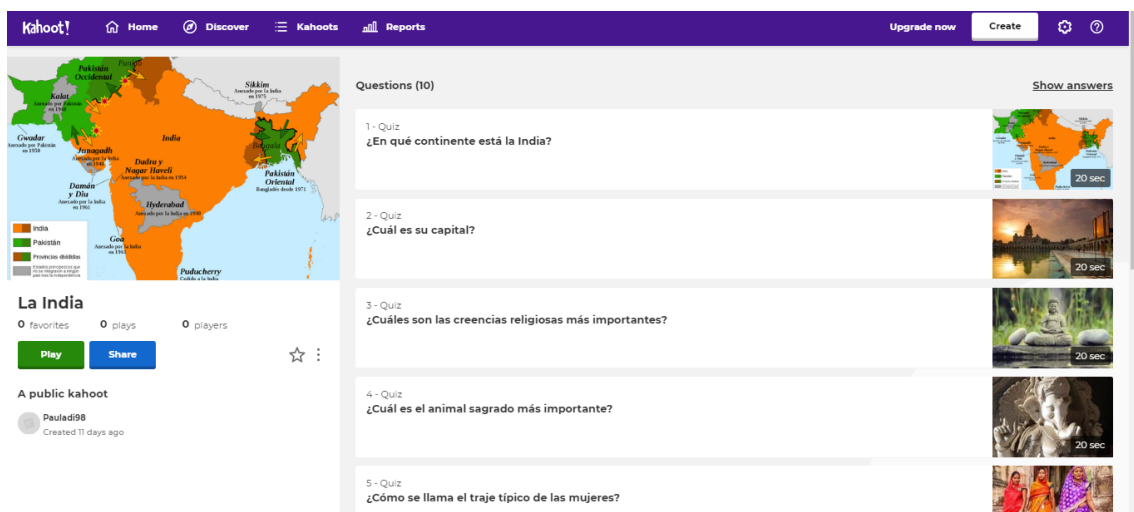
Fuente: <https://view.genial.ly/5e9ee0942e57930d9211ec09/presentation-asia-desarrollo>

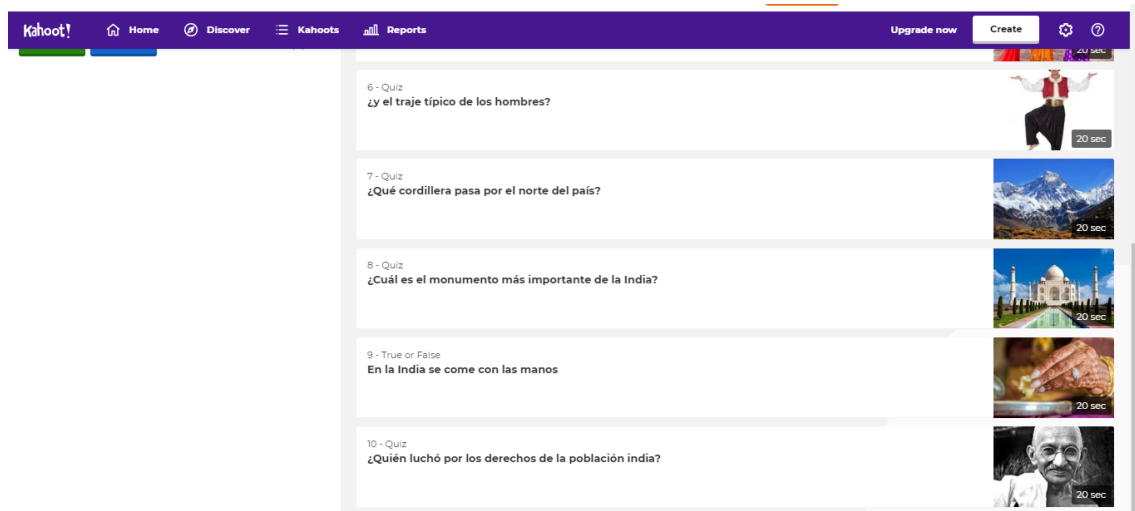




ANEXO 12

Kahoot diseñado de repaso del Genially sobre la India <https://create.kahoot.it/share/la-india/b12420f6-65bb-49fe-87d8-486c3b40b394>





ANEXO 13

Mapa de la India con las zonas climáticas.

Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/eb/India_climatic_zone_map_es.svg/1200px-India_climatic_zone_map_es.svg.png



ANEXO 14

Enlace para el mapa de Asia interactivo: <https://mapasinteractivos.didactalia.net/comunidad/mapasflashinteractivos/recurso/paise-s-de-asia/bc63038f-2f18-4d0c-9580-ce82c37d8015>



ANEXO 15

Vídeo geografía básica de Asia.

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=_GXkXPICHyY

ANEXO 16

Vídeo de 20 curiosidades de Kenia.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=J2IjLE3rdB0>

Visita virtual Masái Mara.

Fuente: <http://aeroreport.es/tourvirtual360/masai/index.html>



ANEXO 17

Mapa físico de Kenia.

Fuente: <https://geografia.laguia2000.com/geografia-regional/afrika/geografia-de-kenia-generalidades>

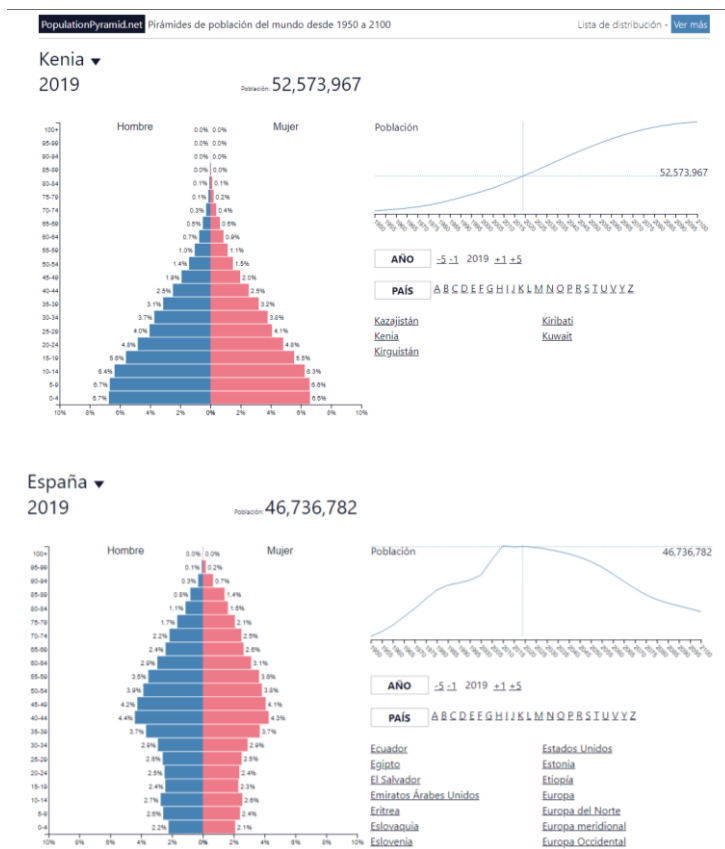


ANEXO 18

Pyramids of population of Kenya and Spain.

Source: Kenya <https://www.populationpyramid.net/es/kenia/2019/>

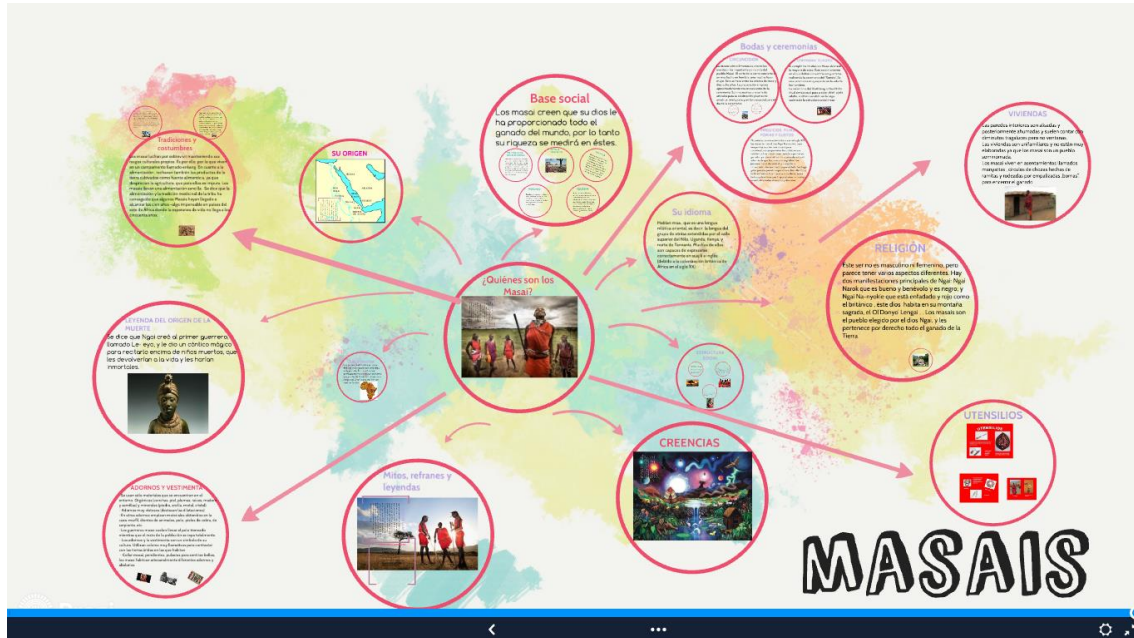
Spain <https://www.populationpyramid.net/es/espaa/C3%B1a/2019/>



ANEXO 19

Prezi sobre Los Masai

Fuente: <https://prezi.com/ejxn1mnkwssg/masais/>



ANEXO 20

Noticia sobre la caza furtiva.

Fuente: <https://www.eulixe.com/articulo/foto-del-dia/horror-cazadores-furtivos-africa/20200218164805018527.html>

El horror de los cazadores furtivos en África

Esta horrible imagen, captada por un drone, muestra a un elefante muerto después de haber sido mutilado con una motosierra por cazadores furtivos en Botswana. El cineasta Justin Sullivan logró captar cómo la cabeza del majestuoso animal fue cortada por la mitad para poder llevarse sus colmillos.

ÁFRICA ANIMALES



ANEXO 21

Página web con juegos de mapas de África.

Fuente: <https://online.seterra.com/es/1/afr>

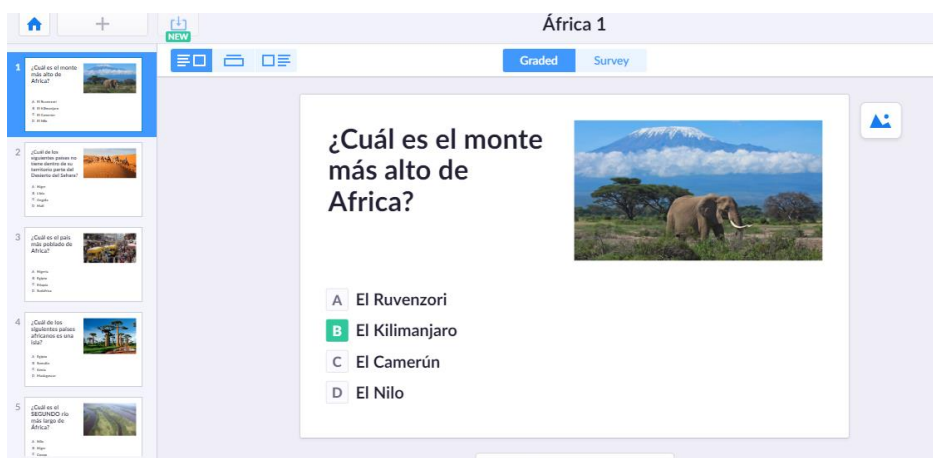


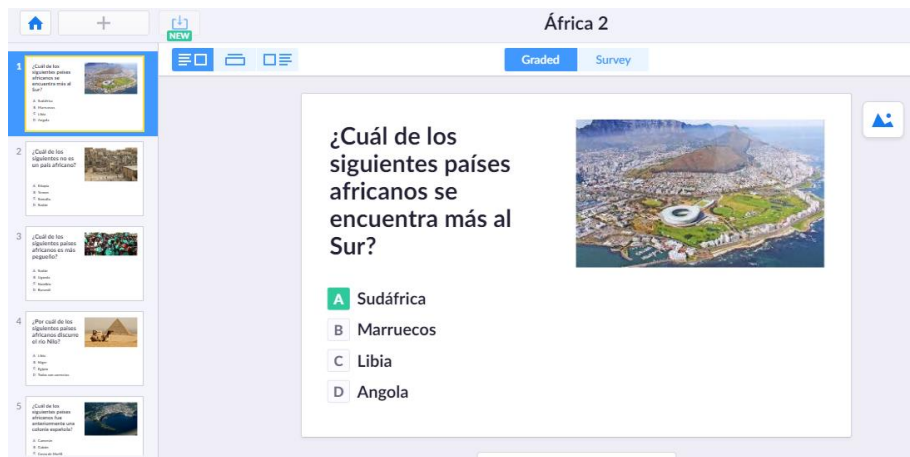
ANEXO 22

Plickers sobre África creado para comprobar la cultura general

Parte 1: <https://www.plickers.com/seteditor/5ec2f025a16aa700115abc5f>

Parte 2: <https://www.plickers.com/seteditor/5ec2f237a16aa700115abf81>





ANEXO 23

Vídeo sobre el coltán.

Fuente: <https://www.powtoon.com/online-presentation/eznmp4L9FaQ/el-coltan-y-la-mochila-ecologica-de-nuestro-movil/?mode=Movie>



ANEXO 24

Sopa de letras creada con *Educaplay*.

Ver en <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5828665-coltan.html>



ANEXO 25

Ejemplo de mural con la aplicación *Glogster*

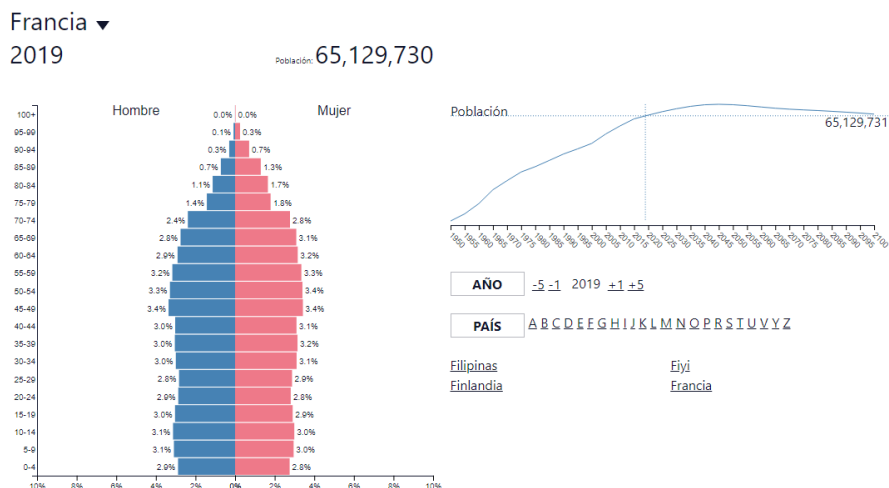
Fuente: <https://edu.glogster.com/glog/la-hermosa-francia/25muokt7e9e?=glogpedia-source>



ANEXO 26

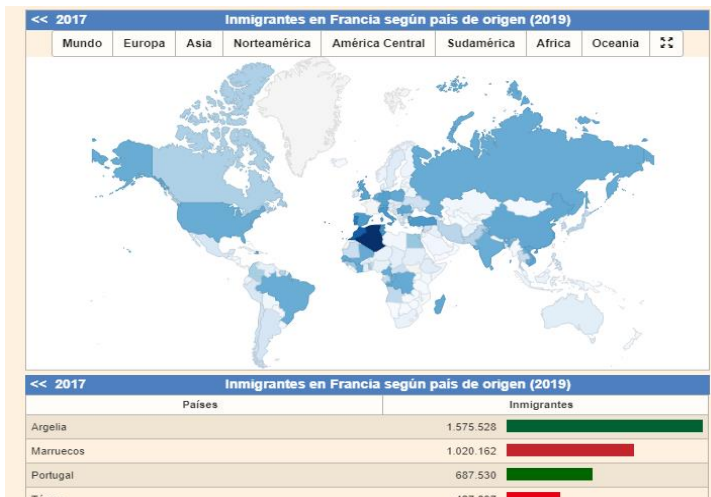
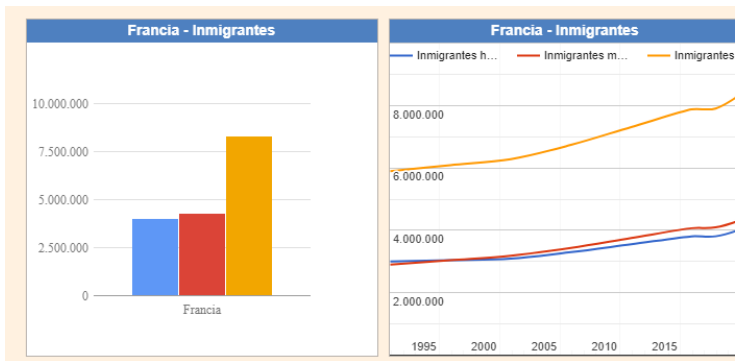
Pirámide de población de Francia.

Fuente: <https://www.populationpyramid.net/es/francia/2019/>



Gráficos que muestran la inmigración en Francia

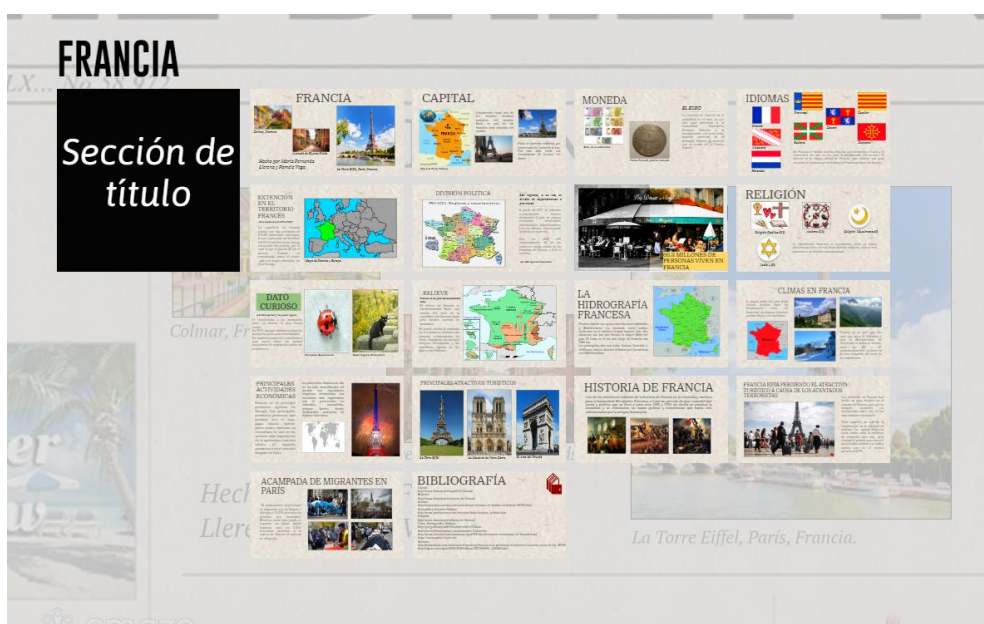
Fuente: <https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/inmigracion/francia>



ANEXO 27

Presentación de *Emaze* sobre Francia.

Fuente: <https://www.emaze.com/@AWLCTOCL/france>



ANEXO 28

Socrative creado para repasar la presentación de *Emaze*.

Ver en <https://b.socrative.com/teacher/-import-quiz/47759967>

Francia

Score _____

1. ¿Con qué otro nombre se conoce París?



2. ¿Con cuál de estos países NO limita con Francia?

- (A) España
- (B) Alemania
- (C) Italia
- (D) Austria



3. Las regiones en Francia, a su vez, se dividen en departamentos o provincias

- (T) True
- (F) False



6.



¿Cuál es el río más largo de Francia?

- (A) Ródano
- (B) Loira
- (C) Sena
- (D) Rin

7. ¿Cuál es uno de los sectores más importantes de la agricultura francesa?

- (A) La pesca
- (B) La minería
- (C) La viticultura
- (D) La ganadería



8.



Nombra uno de los mayores atractivos turísticos de Francia

4.



¿Cuál es la religión que predomina en Francia?

- (A) Islam
- (B) Ateísmo
- (C) Cristianismo
- (D) Judaísmo

5.



¿Qué cordillera separa Francia de España?

9. ¿Cuál es uno de los momentos más célebres de Francia que es la conocida y decisiva para la humanidad?



10. El clima de Francia es cálido

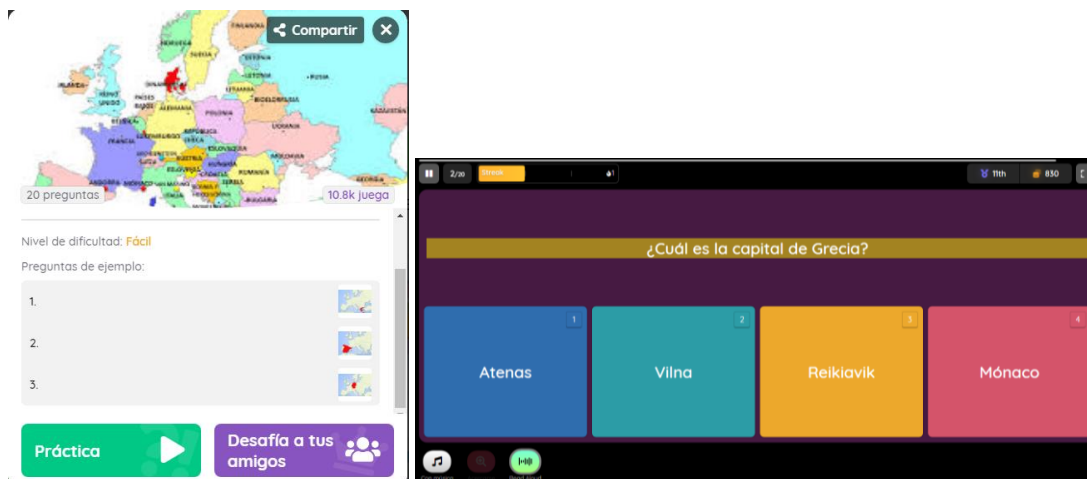
- (T) True
- (F) False



ANEXO 29

Quizizz sobre los países de Europa.

Fuente: <https://quizizz.com/join/quiz/5e28196189b661001bbe48cf/start>



ANEXO 30

Juego de la Unión Europea

Fuente: https://europa.eu/learning-corner/the-eu-whats-it-all-about_es



ANEXO 31

Juego de la “Oca” sobre Europa

Fuente: https://europa.eu/learning-corner/lets-explore-europe_es

¡Vamos a explorar Europa!



ANEXO 32

Vídeo sobre quién recauda los impuestos y por qué.

Fuente: https://europa.eu/taxedu/node/1036_es



ANEXO 33

Prezi de la Antártida

Fuente: <https://prezi.com/nb02ojsmrkqr/la-antartida/>



ANEXO 34

Cómic “Tica y Tico rompiendo el hielo”.

Fuente: <http://www.educacionyfp.gob.es/argentina/dam/jcr:4243781d-4f42-4a9a-8442-0b9ab74ce9ee/tito-y-tica-rompiendo-el-hielo.pdf>



Tablero de juego “Tica y Tico rompiendo el hielo”.

Fuente: <http://www.educacionyfp.gob.es/argentina/dam/jcr:4243781d-4f42-4a9a-8442-0b9ab74ce9ee/tito-y-tica-rompiendo-el-hielo.pdf>

ANEXO 36

Base científica *Mc Murdo*.

Fuente: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/climate/antarctica-virtual-reality.html?mtrref=www.google.com&assetType=REGIWALL&mtrref=undefined&gwh=E2E14E7E9613ED3508BD704A73D979AE&gwt=pay&assetType=PAYWALL>



ANEXO 37

Cuestionario para ver si tu modo de vida es respetuoso con el medio ambiente.

<p>¿Consumes frutas y verduras producidas en tu Comunidad Autónoma?</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Sí, consumo aquellas que vienen sin envasar → 2❖ Sí, aunque a veces suelo comprarlos envasados → 5❖ No, compro productos de otras regiones que en muchas ocasiones están envasados → 10
<p>¿Qué haces con los restos de comida que sobran?</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Los tiro directamente a la basura → 150❖ Procuro aprovecharlos → 50❖ Separo los restos dependiendo si puedo reciclar → 130
<p>¿Qué transporte utilizas para tus actividades diarias?</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Voy en transporte público → 5❖ Voy andando o en bici → 3❖ Voy en el coche de mis padres → 70

¿Cuándo usáis la lavadora o el lavavajillas en casa?

- ❖ Esperamos a que estén llenos para poner el electrodoméstico en funcionamiento sin importarnos su consumo → 85
- ❖ Lo empleamos cada vez que necesitamos utilizar algo sin preocuparnos de la cantidad de ropa o vajilla que hay en el interior ni de su consumo → 100
- ❖ Los compramos de bajo consumo energético y los ponemos en funcionamiento únicamente cuando están llenos → 40

¿Qué tipo de energías utilizáis en vuestro hogar?

- ❖ Usamos la energía de red → 45
- ❖ Usamos algún tipo de energía renovable → 5

¿Cómo usáis la calefacción?

- ❖ Nos gusta poner la calefacción alta porque así podemos ir por casa con poca ropa → 15
- ❖ Ponemos la calefacción y cuando hace mucho calor abrimos la ventana → 40
- ❖ Ponemos la calefacción de forma moderada, aunque tengamos que abrigarnos un poco más y ahorrando dependiendo de la temperatura → 5

¿Qué haces con los residuos que produces en tu hogar?

- ❖ Los echo a una única bolsa de basura para tirarlos a un contenedor convencional → 70
- ❖ Intento reutilizar lo posible y el resto lo separo de manera que cada tipo de residuo va a su contenedor → 55

¿Mantienes el grifo abierto cuando te lavas los dientes?

- ❖ No, porque utilizo un vaso con agua para enjuagarme, o lo abro solo lo necesario → 5
- ❖ Solo tardo unos minutos en lavarme los dientes, por lo que dejo que corra el agua → 15

¿Ducha o baño?

- ❖ Me baño porque siento mejor → 15
- ❖ Prefiero ducharme porque consumo menos agua → 5

ANEXO 38

Genially de viaje por tierra Maya, Azteca e Inca.

Fuente: <https://view.genial.ly/5eb3fd1d70848f0d92cedd86/interactive-content-de-viaje-por-tierra-maya-azteca-e-inca-90min>



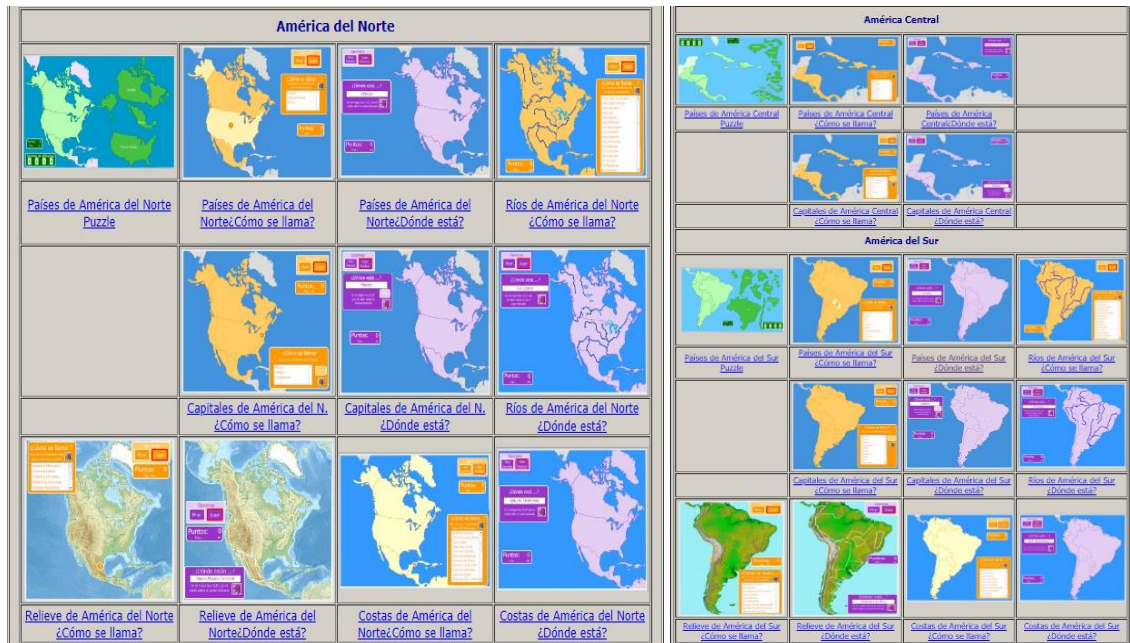
Algunos de los datos que nos ofrece el juego para resolver los enigmas y avanzar.



ANEXO 39

Mapas interactivos de América.

Fuente: <http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/MapasAmerica.html>



ANEXO 40

Juego *Oceans*.

Normas de juego: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/NORMAS_juego_CAST_JUNIOR.pdf

Tablero: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/Tablero_junior_CAST.pdf



Fichas: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/FICHAS_CAST_red.pdf

Preguntas océano Índico: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_IND_53.pdf

Preguntas océano Pacífico: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_PAC_78.pdf

Preguntas Mar Caribe y Mediterráneo: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_CAR-MED_84.pdf

Preguntas océano Atlántico: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_ATL_73.pdf

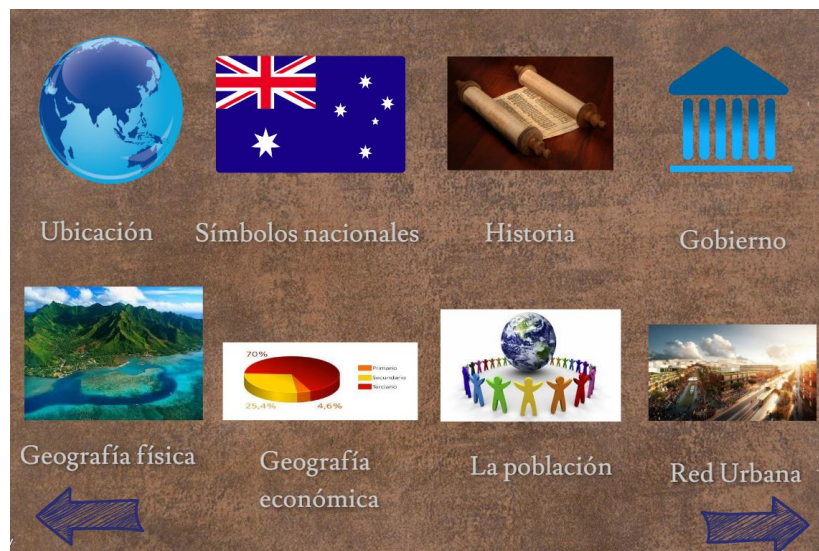
Preguntas océano Ártico: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_ARK_77.pdf

Preguntas océano Antártico: https://elmarafons.icm.csic.es/wp-content/uploads/2018/04/JUNIOR_CAST_ANT_69.pdf

ANEXO 41

Genially interactivo de Australia.

Fuente: <https://view.genial.ly/572099c11561e80b446135c7/interactive-content-australia>



ANEXO 42

Juego “Trivial” online que he creado con *Trivinet*:
<https://www.trivinet.com/es/TrivialOnline/JugarGrupoPublicoDesdeExterior?idGrupo=7946>

Me gusta	No me gusta	% acierto	Activa	Texto		
0	0	100,00	Si	¿En qué continente se encuentra Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál es uno de los símbolos nacionales?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cómo es el sistema de gobierno australiano?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿En cuantos estados se divide Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál es la capital de Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál es el río más largo de Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál NO es un clima de Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál es el sector económico que predomina en Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Qué porcentaje de inmigración hay en Australia?	Revisar	Borrar
0	0	100,00	Si	¿Cuál es la ciudad más poblada de Australia?	Revisar	Borrar

ANEXO 43

Vídeo de la ONU para concienciar sobre la basura del océano.

Fuente: <https://news.un.org/es/story/2017/05/1378771>



Encuesta sobre el uso de los plásticos y cómo afecta a mares y océanos.

Fuente: http://educacionambiental.pamplona.es/wp-content/uploads/2019/02/Plasticoyocéanos_CASTELLANO.pdf

Encuesta sobre uso de plásticos y los océanos

Esta encuesta se ha elaborado para esta Unidad Didáctica con el propósito de servir como idea para cuestionarios que las alumnas y alumnos puedan realizar. Por lo tanto, puede ser modificada a voluntad.

1. ¿Conoces el problema de la contaminación de los océanos con plásticos?

Sí ☐
No ☐

2. ¿Brevemente, ¿qué sabes o has oído sobre este tema?

a. Que hay mucho plástico acumulándose en los océanos (islas flotantes de residuos, playas sucias...)

☐

b. Que al plástico le cuesta mucho degradarse

☐

c. Que la biodiversidad en los océanos está amenazada por los plásticos (tortugas, delfines, etc., se enredan con los plásticos o los comen, mueren)

☐

d. Que los microplásticos han entrado en la cadena trófica (el plástico se va rompiendo en trozos que los animales menores ingieren, luego otros mayores comen a estos y puede terminar en nuestro plato)

☐

e. Otras

☐

3. ¿Crees que la contaminación de los océanos con plásticos tiene algo que ver con tus hábitos diarios? (con tu estilo de vida, lo que compras, lo que haces, etc.)

Sí ☐
No ☐

4. Cuando compras algo, ¿te preocupas por el tipo de envase que tiene? (miras si tiene demasiado(s) envases(s), prefieres comprar a granel, buscas los envases menos contaminantes, etc.)

Sí ☐
No ☐

Además de las preguntas y respuestas, se han añadido comentarios que pueden orientar a las personas que dirijan la encuesta para difundir la problemática de la contaminación por plásticos aprovechando la propia encuesta.

5. Si la respuesta anterior es afirmativa, ¿cómo te preocupas por el envasado de lo que compras?

a. Compró los alimentos sin envases o con envases poco contaminantes. (compro a granel, uso envases reutilizables, elijo envases de cartón o papel... etc.)

☐

b. A veces compro sin envases o con envasado poco contaminante, otras no. (compro también con envasado plástico desechable)

☐

c. Me preocupa el envasado, pero no hago nada al respecto

☐

6. En la calle, ¿tiras plásticos al suelo? (las colillas también son plástico)

Sí ☐
No ☐

7. ¿Sabes dónde van los residuos que hay en la calle cuando llueve?

Sí ☐
No ☐

Aquí se puede aprovechar para informar sobre lo aprendido.

Hay zonas de la ciudad donde los residuos que arrastra el agua van a parar directamente al río, y de aquí pueden llegar a los océanos. Además, aunque no llueva, el viento arrastra parte de los residuos de las calles que también pueden acabar en los mares.

8. ¿Separas la basura? (orgánica, envases, papel, vidrio, resto...)

Sí ☐
No ☐

9. ¿Crees que con separar la basura y lo que se consigue reciclar hoy día, es suficiente para solucionar el problema de la contaminación por plásticos?

Sí ☐
No ☐

Se puede aprovechar para informar sobre: Sólo se consigue reciclar en torno a un 30% del total de residuos generados. Con la cantidad y el ritmo al que desechamos los plásticos, junto con el tiempo que les cuesta degradarse, está claro que es necesario mucho más que separar la basura.

10. ¿Sabes qué es la "regla de las 3 R"?

Sí ☐
No ☐

Se puede aprovechar para informar sobre:

La "regla de las 3 R" se refiere a: Reducir, Reutilizar y Reciclar. Las tres son importantes y su orden también lo es.

Reducir, la primera, es la más importante y suele ser la menos conocida. Si no reducimos nuestro consumo, el problema de la contaminación por plásticos, y otros muchos problemas ambientales, no tienen solución. Comprar menos y comprar sin envases desechables es crucial.

Reutilizar no es reciclar. Viene antes de tirar a la basura. Da una segunda vida a los materiales, busca envases reutilizables.

Reciclar es importante, pero es el último paso. Antes, hay que practicar el Reducir y el Reutilizar.